Reinventando os QUADRINHOS

Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte

Scott McCloud

Autor de ***DESVENDANDO OS QUADRINHOS***

Reinventando os QUADRINHOS

Reinventando os QUADRINHOS

Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte

Scott McCloud

Autor de ***DESVENDANDO OS QUADRINHOS***

M.BOOKS

M.BOOKS DO BRASIL EDITORA LTDA.

Av. Brigadeiro Faria Lima, 1993 - 5º andar - Cj. 51
01452-001 - São Paulo - SP - Telefones: (11) 3168 8242 / 3168 9420
Fax: (11) 3079 3147 - E-mail: vendas@mbooks.com.br

DESVENDANDO AS SEQÜÊNCIAS

Quando a Kitchen Sink Press publicou *Desvendando os Quadrinhos* em 1993, a obra continha uma "Introdução" de página única, não mais que uma tira, já que eu estava seguro de que o livro falaria por si próprio. A presente obra, por outro lado, já possui uma introdução de 215 páginas (chamada *Desvendando os Quadrinhos*), e esta pode despertar falsas expectativas. Por isso mesmo, permita-me prestar-lhe alguns esclarecimentos antes que você mergulhe no livro.

Reinventando os Quadrinhos é, no justo sentido da palavra, uma "seqüência", sem constituir no entanto uma revisão dos temas do livro anterior; na verdade há pouca intersecção entre os dois. Como seu predecessor, o livro que você está prestes a ler surgiu antes de mais nada porque eu não consigo parar de pensar! A tinta de *DQ* mal havia secado e eu já estava fascinado pelas possibilidades que envolviam os computadores e os quadrinhos. Quando a Web saiu do forno alguns meses mais tarde, esse fascínio virou obsessão, e passados dois anos a maioria das idéias expostas na Parte Dois já se haviam afirmado.

As origens da Parte Um são mais dispersas, remontando a minhas primeiras experiências como fã e quadrinista profissional nos anos 80 e 90. Embora *Desvendando os Quadrinhos* retratasse o que era para mim a estimulante vida interna dessa forma, fascinava-me igualmente sua vida externa — a história do que as pessoas haviam feito na prática com os quadrinhos durante o século XX. Valorizando a experiência e a observação em primeira mão, decidi concentrar-me em meu tempo e em minha região, comentando as muitas batalhas que se vêm travando para reinventar o modo como os quadrinhos são criados e percebidos na América do Norte. São obsessões anteriores a 1993 que ficaram excluídas dos limites formais de *DQ*, e refletem a diversidade de meus interesses durante o período em questão.

Não foi fácil combinar as idéias da Parte Um com as da Parte Dois. São dois livros muito diferentes; o primeiro é uma coletânea de ensaios sobre a frente de batalha; o segundo, um manifesto amadurecido em prol da mudança radical. Felizmente, desde inícios de 1994 eu vinha elaborando um gráfico sobre o potencial dos quadrinhos, e este demonstrava que eles se expandiam em muitas direções simultaneamente. Tal imagem, que acabei chamando de "As Doze Revoluções", proporcionou uma estrutura conveniente para meu livro em andamento — que similarmente parecia prestes a se desfazer em pedaços! Mesmo com esse tema unificador, não tenho ilusões de que o novo livro seja tão coeso nem tão unificado em seu argumento quanto o anterior. Nos limites externos de cada uma dessas revoluções há muitas perguntas sem resposta, muitas histórias inconclusas e um sem-número de conclusões contestáveis. Por essa razão, entre outras, pretendo refinar e enriquecer tais idéias em meu site ao longo dos próximos meses e anos. Como as revoluções que descreve, este é um livro que estará sempre "em construção", mas — palavra! — eu não ligo se você não ligar.

Desvendando os Quadrinhos teve uma longa lua-de-mel. O "grande debate" que eu pretendia inaugurar sobre as propriedades formais dos quadrinhos não se concretizou seriamente senão quando a obra já estava nas estantes havia mais de cinco anos. Àquela altura o livro que você tem em mãos já estava sendo escrito, por isso os que aguardam um "Desvendando os Quadrinhos — O Retorno" terão de esperar um pouquinho mais (receio que cinco anos de aplausos não sejam uma base segura para uma auto-avaliação). Felizmente, a lua-de-mel deste livro não deve durar mais do que cinco minutos, de modo que não receio uma recorrência do problema.

No dia em que *Desvendando os Quadrinhos* foi publicado, minha vida e minha carreira mudaram definitivamente. Como uma banda com uma canção de sucesso, fiquei instantaneamente ligado àquele trabalho específico. Para alguns artistas, esse tipo de elo pode ser uma maldição, mas eu felizmente gostava de fato do livro — e ainda gosto, quaisquer que sejam seus erros e omissões.

E agora passemos a algo totalmente diverso.

— Scott McCloud

www.scottmccloud.com

AGRADECIMENTOS

A Denis Kitchen e Judith Hansen, respectivamente por haver feito este livro decolar e por conduzi-lo até a segurança.

A Paul Levitz e à DC Comics, por terem a coragem de publicar opiniões diversas.

A Karen Berger, Joan Hilty e Jim Higgins, pelo impecável cuidado e atenção.

A Kurt Busiek, por ter me convencido a reescrever mais da metade da Parte Um — espero que para melhor, embora ele ainda não tenha visto a nova versão (receio que me convença a fazer o mesmo outra vez, e estou sem tempo!).

A John Roshell, uma fonte de sabedoria.

A Amie Brockway, pela direção absolutamente engenhosa (e pela idéia da capa).

Aos incontáveis Web designers, game designers, especialistas em interface e pesquisadores que têm me procurado incansavelmente desde 93 e me ajudaram a recuperar minha herança grega. ;-)

A Peter Sanderson, por elaborar o índice a curtíssimo prazo.

A Will Eisner e Art Spiegelman, como sempre.

A Muriel Cooper — fui um tonto por não te procurar quando tive a chance.

A Ivy, Sky e Winter, por um amor e apoio sem limites.

A nossos pais (juro que algum dia arrumo um emprego de verdade).

E, pela inspiração, conselhos, apoio técnico e logístico ou meramente pelo bom papo (faça um tique nas alternativas corretas):

Dana Atchley, Steve Bissette, Molly Bode (da Mirage), Corey Bridges, Charles Brownstein, Doug Church, Chris Couch, Samuel R. Delany, Helen Finlay (do *Comics Buyer's Guide*), Katy Garnier, Cayetano Garza, Matt Gorbet e toda a gangue da Xerox PARC, Neil Gaiman, Henry Jenkins, Mark Landman, Janet Murray e todos do Laboratório de Mídia do MIT, Heide MacDonald, Larry Marder, Dwayne McDuffie, Peter Merholz, Jerry Michalski, Frank Miller, Rand e Robyn Miller, Jakob Nielsen, Chris Oarr e a CBLDF, Ramana Rao, Howard Rheinbold, Jamie Riehle, Adam Philips, Ralph e Mike (da Ralph's Comics Corner), Jim Salicrup, Jesse Scanlon (da *Wired*), David Small, Edward Tufte, Rick Veitch, Steve Weiner, Doug Wheeler, Frank Wolfe, Will Wright e Bernard Yee.

E agradeço acima de tudo àquela pessoa especial — você sabe quem é — que deixei estupidamente de fora da lista e de quem sem dúvida me lembrarei dez minutos depois de o livro ir para a gráfica, para nunca mais me perdoar.

DESVENDANDO OS QUADRINHOS
O R E T O R N O

RECAPITULAÇÃO EM *3* PÁGINAS

Pronto?

Clik!

tick - tick - tick

O meio a que chamamos **histórias em quadrinhos** se baseia numa idéia **simples:**

A idéia de posicionar **uma imagem** após **outra** para ilustrar a **passagem do tempo.**

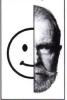
O **potencial** dessa idéia é **ilimitado**, mas perpetuamente **obscurecido** por sua **aplicação limitada** na **cultura popular.**

Para **compreender** os quadrinhos, devemos separar **forma** e **conteúdo**...

... e ver de olhos abertos como **outras eras** usaram essa mesma idéia com **fins esplêndidos**...

... e como é limitada a paleta de **ferramentas** e **idéias** que **nossa** era tem usado.

Os quadrinhos são um **idioma.** Seu **vocabulário** consiste de toda a gama de **símbolos visuais**...

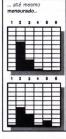
... incluindo o poder dos **cartuns** e do **realismo**, tanto separadamente como em surpreendentes **combinações**.

O **coração** dos quadrinhos está no espaço **entre** um quadro e outro...

... onde a **imaginação** do leitor dá **vida** a **imagens inertes**!

É um processo que pode ser **quantificado, classificado**...

... até mesmo **mensurado**...

... e todavia permanecer **misterioso** pela forma como ilustra **imagens mentais**.

Em seu uso da **seqüência visual**, os quadrinhos substituem o **tempo** pelo **espaço**.

No entanto, não existe uma **norma de conversão**, e o **tempo** flui nos quadrinhos...

... numa assombrosa **variedade** de maneiras.

Com **imagens inertes** que estimulam **um único sentido**...

... os quadrinhos representam **todos** os sentidos...

... e pelo caráter de suas **linhas**...

... representam o invisível mundo da **emoção**.

Linhas que evoluem e se tornam elas próprias **símbolos**...

... ao **dançarem** com os símbolos **mais jovens** chamados:

Reunidos após milênios de **separação**...

... num relacionamento **muito mais íntimo** do que em qualquer outra forma.

Como outros meios, os quadrinhos são meramente uma **idéia simples**...

... em busca de **aplicações complexas**...

... e todavia permanecem relegados pela **sabedoria convencional** à condição de não-arte.

Condição que alguns tentam **combater** (embora outros na comunidade se deleitem com ela).

O lugar dos quadrinhos na sociedade, porém, é **vital**, como uma das poucas formas de **comunicação pessoal**...

... num mundo de **autômatos feitos em grupo** e de **marketing corporativo em massa**.

Os quadrinhos proporcionam um meio de **imenso alcance** e **controle** para o **autor**...

... um **relacionamento íntimo** e **exclusivo** com o **público**...

... e um **potencial** tão **grande** e tão **inspirador**, e no entanto tão brutalmente **desperdiçado**, que é de fazer chorar.
Clik!

Reinventando os Quadrinhos

INTRODUÇÃO
As Doze Revoluções

Olá, eu sou **Scott McCloud**.
Bem-vindos ao meu **trabalho**.

Venho mexendo com quadrinhos há **quinze anos**. Sou um dos **felizardos** que conseguiram **ganhar a vida** com eles durante **quase toda a carreira**.

Ultimamente, tenho pensado **até quando** gente como eu conseguirá fazer isso.
O lado **comercial** dos quadrinhos não está na melhor das formas.

Não sei se isso é apenas uma fase que os quadrinhos americanos vêm atravessando ou se é algo mais permanente.
Mas sei que adoro criar histórias em quadrinhos, e se descobrir um jeito de criá-las pelo resto da vida, provavelmente é isso que farei.
Sou o que se poderia chamar de "lealista dos quadrinhos". Sinto-me atraído pelo tipo de coisas que só os quadrinhos podem fazer.
Não quero usar minhas histórias como trampolim para a tevê ou para Hollywood.
Meu negócio não são quinquilharias, figurinhas ou cartões ilustrados.
Não enfio minhas revistas em pacotes de saldão.
SALE
Nem vinculo minhas esperanças a um gênero específico – sejam as fantasias de superpoder, a autobiografia, a ficção científica ou os animais cômicos.
Só o que desejo é ver os quadrinhos atingirem seu pleno potencial como quadrinhos... e com isso atingir o meu próprio.

Desde **criança** eu me interessava mais pelo **futuro** dos quadrinhos do que por seu passado ou **presente.**

Como jovem fã do **grande mercado americano**, sempre me senti mais atraído pelos artistas com **estilos mais exóticos** e **inovadores.**

Voltei-me inicialmente aos aventurosos **desenhistas de super-heróis...**

KEEP BACK! LEAVE HIM ALONE!
HE'S JUST... CONFUSED!

... e em seguida a **fantasias de superpoder** mais exigentes ou empolgantes vindas **de fora**.

E logo descobri a **arte progressista** dos **pioneiros...**

... chegando até aos **confins mais remotos** dos quadrinhos em busca de **inspiração.**

Mas nunca me apeguei por muito tempo a uma visão **única** dos quadrinhos. Sentia que **todas elas** serviam como peças de um **quebra-cabeça.**

Quadro 2: Warlock, de Jim Starlin. Quadros 3-6: Hulk, desenhado por Jim Steranko (com roteiro de Stan Lee); "The Long Tomorrow", de Dan O'Bannon e Moebius; *The Spirit*, de Will Eisner; e *Gegege no Kitaro*, de Shigeru Mizuki.

A **imagem pública** dos quadrinhos começou a **inchar**, graças a um **grande mercado** cada vez mais aventuresco e à mania loucamente popular do **licenciamento**.

O Retorno do Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller.

Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons.

Tartarugas Ninja, de Kevin Eastman e Peter Laird.

Megaton Man, de Don Simpson.

... enquanto outros criaram obras mais claramente **independentes**, que buscavam ir **além** dos fãs dos quadrinhos e **se fazer ouvir** no **mundo real** lá fora.

Maus: A História de um Sobrevivente, de Art Spiegelman.

Love and Rockets, dos Irmãos Hernandez.

Eightball, de Dan Clowes.

Tales of the Beanworld, de Larry Marder.

American Splendor, de Harvey Pekar e outros.

Yummy Fur, de Chester Brown.

De **1994** a **1998**, um **número imenso** de lojas americanas de gibis **fecharam as portas**.

Uma fração desproporcional do crescimento dos quadrinhos se devera à bolha de **especulação sobre itens para colecionadores**, totalmente **fora de sintonia** com o **conteúdo** ou mesmo os meros princípios de **oferta** e **demanda**.

Quando a **bolha estourou**, muitos fãs **abandonaram totalmente os quadrinhos**, amargurados com a experiência.

As obras **mais inovadoras** – tradicionais prenúncios de **saúde futura** — sempre haviam correspondido a uma **fatia pequena** do **bolo** do mercado...

... mas conforme o bolo **encolheu**, a **fatia mirrou**, e um grande número de criadores já não pôde mais **ganhar a vida**.

Os profissionais dos quadrinhos nem sempre **concordavam** em suas **metas de longo prazo** para essa **arte** ou para o **mercado**, mas havia ao menos algum **terreno comum**.

Tratava-se de idéias a que poucos **objetavam**, e que muitos trabalhavam duro para **concretizar**.

Um: A de que os quadrinhos podem constituir um corpo de obras **digno de estudo**, representando significativamente a **vida**, os **tempos** e a **visão de mundo** do autor.

Os Quadrinhos como Literatura.

Os Quadrinhos como Arte.

Os Direitos dos Criadores.

Quatro: A de que o **negócio** dos quadrinhos poderia ser **reinventado** para melhor servir tanto a **produtores** como a **consumidores**.

Inovação Mercadológica

Percepção Pública

Seis: A de que as **instituições de ensino superior** e a **lei** poderiam combater o preconceito popular e tratar os quadrinhos com **mão justa**.

Escrutínio Institucional

Sete: A de que os quadrinhos poderiam **atrair** mais do que **garotos** e **ser produzidos** por mais do que **homens**.

Equilíbrio dos Sexos

Oito: A de que os quadrinhos poderiam ser consumidos e produzidos **não somente** por **indivíduos brancos, masculinos, heterossexuais** e **de classe média**.

Nove: A de que os quadrinhos eram capazes de abarcar uma grande **variedade de gêneros**, e não somente **fantasias de super-poder** para adolescentes.

Apesar dos muitos **contratempos** subseqüentes, os dez anos entre **1984** e **1994** mostraram sim um **progresso genuíno** na maioria dessas áreas.

O **Prêmio Pulitzer** concedido a Art Spiegelman por **Maus** e a posterior mostra no **Museu de Arte Moderna** foram **vitórias simbólicas** da causa das histórias em quadrinhos como literatura **e** como arte.

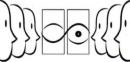
E algum **progresso** se seguiu, com outros artistas publicando obras de relativa **seriedade**, **profundidade** e **complexidade formal**.

Do Inferno, de Alan Moore e Eddie Campbell.

Acme Novelty Library, de Chris Ware.

"Discovering America", de David Mazzucchelli.

E embora a **indústria dos quadrinhos** tenha andado **decrépita**, ela ao menos **cresceu por algum tempo**, aprendendo muitas **lições duras**, mas **valiosas** ao longo do caminho*.

Melhorias animadoras ocorreram na **percepção pública**. A cobertura dada às revistas em quadrinhos na **mídia impressa** mudou substancialmente, conforme **leitores** bem informados passaram a se incumbir de tarefas até então confiadas a **leigos**.

Os quadrinhos ganharam até mesmo uma aura de **sofisticação** que ainda não se dissipou inteiramente.

*No início da década de 80, muitas lojas de revistas em quadrinhos nem tinham caixas registradoras!

O **escrutínio** oficial da **academia** recaía com crescente freqüência sobre os quadrinhos na época...

... assim como o escrutínio **indesejável** dos autodeclarados **guardiões da moral**, que usavam as **leis de obscenidade** contra os **revendedores de gibis**.

O progresso nas revistas por e para **mulheres** foi **impressionante**, embora a cultura prevalecente de **clube do Bolinha** ainda esteja longe de se **desfazer**.

O mesmo vale para a **representação das minorias**, embora o caminho tenha sido **ainda mais acidentado** e as **estatísticas** continuem **desoladoras**.

Finalmente, a busca pela **diversidade de gêneros** avançou lentamente durante esses dez anos. Contra um mar de **super-heróis**, outros gêneros **resistiram** com tenacidade.
E ainda resistem **hoje**.

Quando o mercado de especulação **quebrou** em meados dos anos 90, ele privou de **munição** todos esses **protótipos de revolução**.

Mas para o considerável número de artistas que trabalha **todo dia** para arrancar os quadrinhos da **depressão**, essas causas permanecem **tão reais como nunca**.

*Se você souber procurar! Como em todos os meios, os melhores artistas raramente são best-sellers.

Mesmo quando as **tiras americanas de jornal** estavam na **infância**, havia artistas dispostos a desafiar o **status quo** e explorar o grande **potencial intocado** dos quadrinhos.

O Pequeno Nemo no Reino dos Sonhos, de Winsor McCay.

Krazy Kat, de George Herriman.

The Spirit, de Will Eisner.

Uma geração **mais tarde**, o trabalho de **reinventar os quadrinhos** caiu nas mãos de um grupo **politicamente ativo** de **iconoclastas** que **escarneceram** incansavelmente do status quo...

... e acabaram pagando um **alto preço** por seus **excessos**.

Desenhos do **MAD**, de Harvey Kurtzman e outros.

Todavia, mesmo nos **confins estritos** de **gêneros** muitas vezes limitados, surgiam artistas com novas e imponentes **visões** da **força potencial** dos quadrinhos, que...

Novos Deuses, de Jack Kirby.

Também vimos com especial clareza no **movimento *underground*** do **fim dos anos 60** e **início dos 70** que mesmo quando não havia mercado estabelecido para um tipo de trabalho, artistas com **algo a dizer** encontravam um meio de **se expressar**!

"I'm Grateful, I'm Grateful!", em ***Weirdo***, de R. Crumb.

Nos últimos **vinte anos**, observei **fascinado** como a **sensibilidade underground**, as **ambições formais** e a **polinização cruzada** internacional revigoraram os quadrinhos americanos...

... e nos últimos **quinze** vi novos artistas brotando bem **de baixo do meu nariz** e **alimentando uma revolução** ainda muito **nova** e muito **recente** para a classificarmos.

"Ace Hole: Midget Detective", de Art Spiegelman.

Ghost World, de Dan Clowes.

Nem sempre **compensava** ser um pioneiro* nos quadrinhos, e alguns de nossos maiores inovadores **labutaram na obscuridade** por anos, embora o grande mercado usualmente acabe **se tocando** e **tomando nota**.

Acme Novelty Library, de Chris Ware.

*Definição de pioneiro: o sujeito à sua frente com uma flecha nas costas!

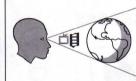
Infelizmente, nos quadrinhos, a maioria dos movimentos se afirmou às custas de **outros**. Conforme **um** tipo de quadrinho começa a proliferar, **outros** passam a **definhar**...

... deixando a forma com apenas **um** ou **dois estilos** dominantes a **qualquer momento**.

Os quadrinhos são um integrante do pequeno grupo de **formas artísticas** e **meios de comunicação básicos**. Espero vê-los assumindo seu lugar entre eles como **opção viável** tanto para o **criador** como para o **público**.

Eles talvez jamais atinjam as **alturas populares** da nova **imagem animada** ou a **onipresença** da **palavra falada**, mas tampouco precisam.

Ainda que relegados a uma **condição minoritária**, os quadrinhos oferecem um inestimável **portal** através do qual podemos ver nosso mundo.

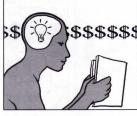
Hoje, a **imagem animada** — tanto pelo **cinema** como pela **tevê** — constitui a **parte do leão** de tais portais.

A melhor maneira de compreender a natureza de nosso ambiente é nos **voltarmos** a ele de tantos pontos de vista quanto possível — **triangulando** sua forma a partir de **fora**.

Para serem uma **parte** desse processo, os quadrinhos precisam recorrer a **necessidades** e **desejos** básicos do homem — oferecendo uma visão de mundo a que valha a pena **nos voltar**.

Para começar, isso significa ajustar as revistas para **um público muito mais amplo**, incorporando um **espectro** mais **diversificado** de **estilos** e **assuntos**.

Num **nível mais fundamental**, significa oferecer ao leitor um mundo muito mais **vívido** e **memorável** do que os quadrinhos atualmente oferecem...

... e estabelecer uma **troca de idéias e experiências** significativa e direta entre **criador** e **leitor**.

Vejo um mercado baseado no **genuíno deleite** do consumidor, e não na **exploração efêmera**, na **degeneração** e no **arremedo**.
$$$$$$$

Um ambiente onde a inovação positiva seja **recompensada** em vez de **sufocada ao nascer**...

... e onde ela provenha de **todos os setores da sociedade**.
Vejo uma época em que a **loja de quadrinhos** de seu bairro terá reais motivos para vender **revistas em quadrinhos**, e não **figurinhas**, **cartões ilustrados** e **jogos de RPG**.
Um lugar onde os super-heróis serão um dentre **muitos** gêneros de revistas, e não a **única escolha**.
Classics
Children

Como no caso de **qualquer** mídia, somente uma **fração ínfima** do potencial dos quadrinhos foi plenamente **demonstrada**.

A **segunda metade** deste livro fará um exame mais detalhado de três **novas revoluções** – todas envolvendo os **computadores** – que começaram a ganhar forma nos últimos anos.

Os Quadrinhos como Literatura

Os Quadrinhos como Arte

Os Direitos dos Criadores

Inovação Mercadológica

Percepção Pública

Escrutínio Institucional

Equilíbrio dos Sexos

Representação das Minorias

Diversidade de Gêneros

Produção digital:

a **criação** de histórias em quadrinhos com **ferramentas digitais**.

Difusão digital:

a **distribuição** de quadrinhos na **forma digital**.

Histórias digitais:

a **evolução** dos quadrinhos num **ambiente digital**.

Eis aqui as **doze direções** em que os quadrinhos podem **crescer**.

Doze rotas para escapar à **apatia**, à **inércia** e ao **status quo**.

Muitas se encontram **paradas** enquanto escrevo. Outras até **recuam**.

Mas o **potencial** de **qualquer um** desses fatores para mudar os quadrinhos é **tão grande** quanto antes.

Por exemplo, as **três** últimas revoluções que constituem a **Parte Dois** ocuparão quase tanto espaço quanto a **soma das nove primeiras**.

Assim como em meu **primeiro** livro, espero oferecer um **ponto de partida** para o debate – pondo à mesa todas as minhas **inclinações** –...

... e convidar **outras pessoas**, com inclinações muito **diferentes**, a tomar parte e ajudar a montar o **quadro mais abrangente possível**.
As **soluções** para os problemas dos quadrinhos não virão do **topo**, mas sim **germinarão** das melhores entre **muitas idéias**.

Desvendando os Quadrinhos foi minha tentativa de descrever os **sofisticados mecanismos internos** dos quadrinhos, num contexto **não valorativo**.

Este livro é minha tentativa de descrever a vida **externa** dos quadrinhos, e para isso será inevitável certo **juízo de valor**.

Evidentemente, o mundo dos juízos de valor é um **lugar tumultuado**, e eu não sou um **cara dado a tumultos**...

... mas topo qualquer coisa **quando chega a hora**. Por isso...
... vamos à **luta!**

PARTE 1

MOINHOS DE VENTO E GIGANTES

Definindo a Rota

Uma Arte "Baixa" Toma a Alta Estrada

As coisas não haviam mudado muito **vinte anos depois**, quando Will compareceu a uma reunião da **N.C.S.*** em **Nova York**. Ele avistou o lendário **Rube Goldberg** sentado num canto e decidiu se **aproximar**.

De algum modo a conversa pendeu para as opiniões de Will sobre o **potencial** dos quadrinhos como **forma artística**.

Tendo ouvido o que lhe bastava, Goldberg bateu a bengala no chão e disse:

*A National Cartoonists' Society (Sociedade Nacional dos Cartunistas).

Para muita gente da geração de Rube, contudo, as **origens** dos quadrinhos **definiam** não somente seu **caráter**, como também seu **futuro****.

Essa atitude – de que os quadrinhos deviam **conhecer seu lugar** e nunca **empinar o nariz** – era compartilhada por muitos dos **melhores** e **mais brilhantes** quadrinistas.

"Era mais uma forma de comunicação que de arte. Não acho que já ouvi alguém empregar a expressão 'forma artística' nesse caso."
– Milton Caniff

"Inspiração! Quem é que já ouviu falar de um quadrinista ficando inspirado?"
– George Herriman

... mas quase sempre na forma de **humilde entretenimento**. Nunca **sérios** demais, nunca **ousados** demais, e com freqüência voltados aos **jovens** e a pessoas **sem grande instrução**.

Quando **temas mais maduros** foram explorados — como nos **quadrinhos de guerra da E.C. Comics** no fim dos **anos 50** —, isso foi feito em **estilo sensacionalista** e **num formato** adequado para **leitores adolescentes do sexo masculino**, que eram o **pão com manteiga** do mercado.

MAS **NEM TUDO** ESTAVA BEM! O ANO SEGUINTE ATRAIU SOLDADOS DA CORÉIA DO NORTE!
OS SOLDADOS TRAZIAM SUBMETRALHADORAS E MORTE!
ELES VINHAM A PÉ! ELES VINHAM EM TANQUES!

Quadros da história "Rubble", de Harvey Kurtzman.

*Goldberg já era adolescente na virada do século, quando nasceram os quadrinhos americanos para jornais.

** Para ser justo com Rube, minha paráfrase não expressa necessariamente suas opiniões. Veja a Bibliografia para leituras adicionais sobre essa notável figura da história.

Em **1978**, Eisner — ainda conhecido sobretudo pelas páginas de quadrinhos que havia escrito **30 anos antes*** — criou uma obra de **178 páginas** chamada ***Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço***, e inaugurou silenciosamente uma **revolução** no modo como os gibis americanos eram vistos.

Embora tecnicamente uma coletânea de quatro **contos**, Eisner chamou sua criação de "**graphic novel**" (ou "romance gráfico").

Ironicamente, depois de 40 anos com **revistas** sendo chamadas de "comic **books**" (ou "**livros** em quadrinhos",...

... finalmente surgiu uma obra em quadrinhos que **era** de fato um "livro", e seu autor **não podia usar a expressão**, por medo de **degradar a obra**!

Apesar de sua origem bizarra, a expressão **pegou** – e o mesmo ocorreu com a **idéia**. ***Um Contrato com Deus*** era uma **obra séria**, baseada na **experiência de vida** de Will, constituindo uma **exploração sincera** do **potencial narrativo** das histórias em quadrinhos.

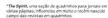
Como os criadores da E.C., Eisner não abandonou os **exageros cartunistas** nem o **estilo acessível de escrita** que caracterizara seus **primeiros trabalhos**...

... mas, ele **voltou** tais talentos a uma **nova e surpreendente direção**, e pouco a pouco outros o **acompanharam**.

Umas poucas obras, como ***Tantrum***, de Jules Feiffer, publicada um ano depois, seguiram de perto o exemplo de Eisner (embora Feiffer** adotasse a expressão **"romance em cartuns"**) e demonstraram uma vez mais as possibilidades das **histórias extensas**.

Muitos usaram a expressão "graphic novel" de maneira mais **cínica**, para empacotar **histórias corriqueiras** de títulos populares do **grande mercado**.

****The Spirit***, uma seção de quadrinhos para jornais em várias páginas, influenciou em muito o recém-nascido campo das revistas em quadrinhos.

**... ou sua editora.

Maus: A História de um Sobrevivente, de Art Spiegelman, um memorial em quadrinhos das relações do autor com seu pai e das experiências de seu pai durante o Holocausto, **elevou o padrão** para quaisquer esforços subseqüentes, tanto na **seriedade de seu propósito** como na determinação inflexível de sua execução.

Muitos ficariam **aturdidos** frente às recompensas mais superficiais, porém mais **tangíveis**, da breve **onda de especulação** sobre os quadrinhos.

Em que pese as nossas pretensões de **independência**, as histórias que meus colegas e eu oferecemos nos anos 80 haviam feito largo uso das sensibilidades **derivativas** e **genéricas** do grande mercado.

Ao passo que alguns de nossos **contemporâneos** mais **originais** pareciam muitas vezes **reagir** conscientemente a esse mercado.

Ghost World, de Dan Clowe.

A revolução de Eisner de modo algum está completa. A **"Grande Graphic Novel Americana" ainda** não foi escrita.

Mas com os talentos combinados de **várias gerações** fazendo um trabalho melhor que **nunca**...

... um **esboço** está certamente a caminho.

*Veja o fim do livro para os créditos das ilustrações. Se esses rostos não parecerem familiares, não se espante. Muitos não são estouros de venda.

Mensurar nosso progresso nesse sentido é difícil, já que qualquer **definição** prática de alta literatura é **fugidia**.

Mas podemos considerar algumas das **virtudes** justamente associadas com a boa escrita e ver como os quadrinhos modernos começaram a **incorporá-las**.

A **profundidade** é uma dessas virtudes. Os quadrinhos há muito são vistos como uma forma **linear**, movida pelo **roteiro**, carente da capacidade da prosa* de manipular **camadas de sentido** — **subtextos** — dentro da história.

Patinando pela **superfície** sem nunca sondar o que há **por baixo**.

Mas muitas obras nos anos recentes apresentaram **novas estratégias** especialmente **adequadas** para os quadrinhos...

... que podem ajudar a **vida dupla** de uma história a emergir **visualmente**.

Jar of Fools (1994), de Jason Lutes, é um **caso interessante**.

O **melodrama moderno** de Lutes foi escrito e desenhado num **estilo simples e acessível**, mas os leitores dispostos a **ler nas entrelinhas** tiveram seus esforços **recompensados**.

Para ajudar na interpretação dos excertos a seguir, vai aqui uma **micro-sinopse**, cortesia do próprio Lutes:

"A mágica perdeu o sentido para um mágico desempregado de nome Ernie Weiss.

"Assolado pela morte de seu irmão e assistente, sua última esperança era seu idoso mentor Al Flosso.

"... Mas Al é um fugitivo do asilo, e a cada dia afunda mais na senilidade."

Na cena a seguir, AL ajuda Ernie a recuperar a forma para um **ressurgimento**.

Viu-se antes que na porta de Ernie havia um **velho cartaz** de Al nos **tempos de jovem**.

Lembre-se também de que Al **depende** totalmente da **hospitalidade** de Ernie.

*A prosa é uma parte do arsenal dos quadrinhos, sem dúvida, mas desempenhou historicamente um papel bastante limitado em comparação com o que tem nas obras clássicas da literatura.

Alguém da platéia me emprestaria uma nota de um dólar?

Obrigado, meu senhor.

E agora...

Vamos, sorria! Pareça vivo!

E agora, alguém me emprestaria o seu ovo?

Essa parte sempre arranca risadas.

Embrulhe direito desta vez, e não tire os olhos do espelho.

Queiram observar: o casamento entre o comércio e o colesterol!

Entre o quê?

PAF!

Um minuto! Entre *o quê?*

Eu tentava ser engraçado. Não gosto de usar dinheiro nos truques.

Não, não, não! "Alguém do público me emprestaria o seu ovo?" *Isso* é engraçado!

Cê tá falando pra se engrandecer! Seu negócio é distrair o público, não fazer ele se sentir imbecil.

Jesus, Eddy, o público do Salão Pelicano em maio não te ensinou nada?

Eddy?

Eles tavam até gostando, até aquela mancada sobre Myrna Loy e o Dalai Lama!

Al...

Al, sou eu, Ernie. Não Eddy: Ernie!

Preciso dar uma volta, Orpheum.

Orpheum

CLACK

FLOSSO

O MAGNÍFICO

Esse passe eu fiz direitinho, não foi?

"Vamos, sorria!" A essa altura (Página 51) já tivemos ampla **evidência** da **depressão** crônica de Ernie – e todavia a simples **incapacidade** de **sorrir** ilustra esse ponto com grande clareza, numa cena cujo assunto é **totalmente outro**.

O **desjejum de Al** nos lembra, mesmo enquanto ele assume o comando, de como ambos os personagens **dependem** um do outro para a sobrevivência num **mundo desolador** (ver o primeiro quadrinho).

A própria **mágica** é um tema subjacente. Note que Ernie realiza o truque **para nós**.

Por todo o livro há **truques, ilusões** e **mistérios** que ocorrem como parte da vida diária – a mágica como uma força **poderosa,** mas **dormente**.

Nenhum elemento se perde. Um **reflexo** num par de óculos ajuda a evocar a muralha de **alienação** que desce abruptamente entre os dois, enquanto que um singelo **"clack"**, em vez de um sonoro **"blam!"**, indica uma saída **desorientada**, e não **raivosa**.

Finalmente, nos últimos **três quadrinhos**, vemos um isolamento tão **agudo** que precisa ser preenchido por **objetos inanimados**; além da necessidade insatisfeita de **aprovação** e da clara sugestão de que a **história** dessa necessidade já se estende por **muitos anos**.

Lutes chega a violar uma **regra** muito citada ao girar sua "câmera" em **180 graus** por vezes seguidas, criando um senso de **confronto** nesses painéis, deliberadamente ou não.

Tais **estratégias visuais** distinguem claramente os quadrinhos da **prosa** no que se refere a lidar com subtextos, mas elas também são bastante diferentes das usadas em **outras** mídias visuais, como o **cinema**.

A combinação entre **imagens** mais **simples** e mais **seletas** e os **momentos congelados** dos quadrinhos confere a cada instante uma sensação menos efêmera, menos **transitória**...

... imbuindo mesmo imagens **incidentais** de uma carga potencialmente **simbólica**.

Lutes mantém seus símbolos em **fogo baixo** a maior parte do tempo, mas **outros** cartunistas de fins do século XX não são tão **tímidos**.

Em **Maus**, Spiegelman decidiu representar os judeus como **ratos** e os alemães como **gatos** ao adaptar as experiências de seu pai no **Holocausto** e retratar seu **atual relacionamento** com ele.

ÀS VEZES ÍAMOS POR UM CAMINHO, ÀS VEZES POR OUTRO.

TALVEZ A GENTE CONSIGA COMIDA NUMA DESSAS FAZENDAS.

PAREM!

NA ESTRADA HAVIA OUTRA PATRULHA, TAMBÉM À CATA DE JUDEUS.

Note que embora Maus seja não-ficção, a história é contada num estilo compatível com a arte narrativa em geral.

Todavia, conforme o livro **progride** e a **metáfora** vai ficando **problemática**, Spiegelman permite que os **símbolos** e **sentidos** enterrados sejam **exumados** diante de nossos olhos.

Subitamente, os ratos que protagonizam o livro se tornam **seres humanos** com máscaras de rato, o **passado** penetra fisicamente o **presente** e Spiegelman incorre em várias **contorções auto-referentes**.

Seria difícil imaginar esse **certame visual** entre **texto** e **subtexto** em qualquer outro meio.

Por esta razão, ele está começando a ser **adotado** por uma geração mais **formalmente cônscia** de criadores, atraídos pelas **propriedades exclusivas** dos quadrinhos qual mariposas por uma lâmpada.

SEM AO MENOS SE DAR CONTA, ELE TOMOU UMA DECISÃO.

O SINAL DE OCUPADO NÃO FORA ARBITRÁRIO...

... TINHA SIDO UM AVISO.

TAP A TAP A TAP A TA

FOOSH

O mero **uso** de **metáforas visuais** não invoca automaticamente um **subtexto** na ficção, mas quando esses símbolos **ecoam** um ao outro e se relacionam diretamente com os **temas centrais** da história, os resultados podem ser **hipnotizantes**.

Quadrinhos de uma adaptação feita em 1994 de ***Cidade de Vidro***, de Paul Auster*.

Um método totalmente **diverso** pode ser visto na ***Acme Novelty Library***, de Chris Ware.

As páginas insolentemente complexas de Ware muitas vezes não trazem como recompensa senão **uma única piada mórbida**.

Todavia, ao **retornar** repetidamente aos mesmos **temas perturbadores**, Ware consegue desenvolvê-los com grande **riqueza**.

Idéias vistas sob muitos **ângulos**: uma espécie de **triangulação temática**.

Ao considerarmos a capacidade dos quadrinhos para dar **profundidade** à narrativa, é natural supor que a **extensão** seja um fator importante (e ela é)....

... mas igualmente importante é a **densidade narrativa** – a **quantidade** de informações transmitidas em cada página ou quadrinho. Um **único quadrinho** – mesmo que mudo – pode valer **volumes** em um dado livro, enquanto que páginas inteiras de outro nos dizem **muito pouco**.

A densidade também traz à baila a questão desconfortável de saber se os leitores estão recebendo **o que pagam** por página, mas trataremos disso em outros capítulos.

*Desenhos de David Mazzucchelli; co-adaptado por Paul Karasik

O corolário natural da profundidade – a **largueza** – é outra virtude associada com a ficção madura. A capacidade dos quadrinhos de abarcar uma **vasta gama** de **assuntos** e de **pontos de vista** vem requerendo grandes melhorias.

Por isso, dedicarei mais adiante toda uma **seção** a esse tema.

Num meio associado com o **escapismo**, qualquer concessão ao **mundo real** pode ser **surpreendente**.

Ao retratar **eventos do dia-a-dia**, os argumentistas de quadrinhos enfrentam muitos desafios similares aos dos escritores de **prosa** — capturar os **detalhes** e a **sutileza** das **atividades humanas** e ter **coragem** suficiente para mostrar aos leitores o **quadro integral**, por mais incômodos que sejam os resultados.

De *Our Cancer Year*, de Harvey Pekar, Joyce Brabner e Frank Stack

Os **detalhes** que podem ser retratados com especial cuidado na **prosa** são com freqüência os da **sociedade humana**, não os de **ambientes físicos**.

Excerto de ***It's a Good Life if You Don't Weaken,*** de Seth.

Pode ser por isso que um **número crescente** de **criadores de quadrinhos** em busca da impressão do **real** vem optando por um estilo de desenho que, à primeira vista, é tudo, menos real.

Afinal, mesmo umas poucas **linhas simples**, quando dispostas em seqüência, conseguem retratar o **ritmo** das **imagens involuntárias** que nossos olhos encontram todos os dias.

O ritmo, não de uma **narrativa**, de um **conto** ou de uma **peça** expostos para nosso proveito, mas da **simples experiência** de estar **vivo na Terra**.

Significados **à sua escolha!**

Na América do Norte, os quadrinhos por muito tempo se confinaram a **pequenos capítulos periódicos**, e adotaram por isso o eficiente método narrativo do **"não mais que os fatos, senhora"**.

As **transições** de um quadrinho a outro ocorriam predominantemente na forma de **ações distintas**.

E a **escolha** das ações destinava-se tradicionalmente a **manter o roteiro andando**.

Estes exemplos são de *Desvendando os Quadrinhos*. Não, eles **não são** reais!

Embora **formatos mais longos** tenham começado a proliferar, a narrativa norte-americana ainda está saindo do **casulo periódico**...

... e precisa **estender as asas** para chegar aonde chegaram outras mídias.

Descobrir aqueles **momentos dentro de momentos** pode ser um dos **motivos centrais** nesta revolução nos quadrinhos maduros — que, sob muitos aspectos, ainda se acha na **infância**.

Acima: algumas das muitas faces desenhadas pelo ainda ativo Will Eisner. (**Nota do Tradutor:** Eisner morreu em janeiro de 2005, após publicada a versão original deste livro.)

O **impacto social e político** é, por si, um dos atributos da **literatura "séria"**, e os quadrinhos norte-americanos se inclinaram ocasionalmente nessa direção.

Dois quadrinhos de "Home", de **Eric Drooker**, incluídos em ***Flood***, uma coletânea de quadrinhos mudos sobre scratchboard.

O potencial dos quadrinhos para **moldar o sentimento público** pareceu por vezes muito forte.

Doonesbury, de **G. B. Trudeau**.

E sempre que os **iconoclastas** reinaram, seu trabalho conteve uma dimensão política no mínimo **dormente**, mas com freqüência **ativa**.

Imagem do ***R. Crumb Sketchbook***.

No momento em que escrevo, a **atual safra de revolucionários** dos quadrinhos não carece de **visões políticas**, mas em geral ela se coloca no frio lado **formalista** do muro.*

... para quem quer que as empregue **futuramente**, quaisquer que sejam os **novos propósitos** a que elas tenham de **servir**.

*Assim como eu. Por isso mesmo não terei tanto a dizer sobre o lado político.

A **ressonância emocional**, a criação de uma **conexão** emotiva entre **criador** e **leitor**, sem recurso à **manipulação** barata, é outra fronteira sendo atualmente explorada.

Alguns, como **Chester Brown** e **Gilbert Hernandez**, empregam os efeitos cumulativos de obras longas como romances para estabelecer elos com o público. Outros, como **Carol Tyler** e **John Porcellino**, conseguem atingir o objetivo **numas poucas e breves páginas**.

O **impacto** emocional de uma obra está entre os mais **subjetivos** dos tópicos que discutimos, por isso não posso falar muito sobre sua **mecânica**.

Ao considerar o **relacionamento** dos criadores de quadrinhos com seu **público**, contudo, vale notar que esses elos são muito diversos daqueles estabelecidos pelo **cinema** e pela **prosa**.

A parceria entre **criador** e **leitor** nos quadrinhos é muito mais **íntima** e **ativa** do que no **cinema**, enquanto que as **imagens estáticas e simbólicas** dos quadrinhos podem **tocar diretamente o coração** sem a contínua mediação da **voz autoral** da prosa.

Na **linha de frente** das explorações literárias dos quadrinhos estão efeitos tão **exclusivamente seus** que **impedem comparações** com **qualquer outra forma**, como as diferentes visões de mundo apresentadas pelos narradores-cartunistas de Dylan Horrocks na *graphic novel* **Hicksville.***

Ou a estranha **costura narrativa** do minitema policrônico "Here", de Richard Macguire.

*Nota: Embora a discussão de quadrinhos em língua inglesa nos conduza sobretudo a obras da América do Norte e da Inglaterra, há *exceções*. Dylan Horrocks é da Nova Zelândia.

Ficção e **não-ficção** se entremeiam muito facilmente nos quadrinhos. Quando ***Maus*** chegou pela primeira vez à **Lista dos Mais Vendidos** do ***New York Times***, a obra foi classificada por engano como **"ficção"**, e basta dar uma olhada nos protagonistas para saber **por quê**.

E essas linhas **se exprimem** na **voz distintiva** do artista com muito mais clareza do que o poderiam a **câmera** ou os **artigos impressos**.

No **fim dos anos 80** e **início dos 90**, os cartunistas adotaram um estilo resolutamente não glamoroso e **confessional** de autobiografia, como que para **contradizer** intencionalmente e em todos os sentidos as populares **fantasias de superpoder** do grande mercado.

De ***Peep Show***, de Joe Matt.

Durante anos, ***American Splendor***, de Harvey Pekar, foi um solitário **porta-estandarte** da autobiografia nos quadrinhos*, mas de súbito as prateleiras "alternativas" **enxamearam** com o tema – quase a ponto de ele constituir um **gênero** à parte.

Embora vista por alguns como o **beco sem saída da criação**, esta fase acabaria produzindo uma modesta quantidade de obras **consumadas** e **memoráveis**.

De ***I Never Liked You***, de Chester Brown.

Obras que modelariam grande parte da **ficção naturalista** que se seguiria.

It's a Good Life if You Don't Weaken, de Seth, foi tido por muitos como autobiografia, mas na verdade era **ficção**.

*Houve outros, mas a maioria publicada esporadicamente e associada à minguante cena underground original.

As **ferramentas narrativas** desenvolvidas por escritores de **ficção** são igualmente aplicáveis no caso da **não-ficção**, como nos quadrinhos históricos de **Jack Jackson**, veterano texano do *underground*...

... embora outros, como o jornalista quadrinista **Joe Sacco**, tenham experimentado **novíssimas técnicas narrativas** mais adequadas a sua **matéria-prima real**.

Os quadrinhos de **não-ficção** pura — os que examinam um assunto **diretamente**, sem a pretensão de serem histórias — continuam **escassos**.

A ***História do Universo em Quadrinhos***, de Larry Gonick, com suas muitas seqüências, **deram o tom** para os **modernos quadrinhos de não-ficção**, mas poucos **seguiram seus passos**.*

Will Eisner por muito tempo **advogou** o potencial dos **quadrinhos de não-ficção**, mas essa revolução ainda precisa entrar nos trilhos.

Todavia, as **sensibilidades da vida real** permanecem um componente vital da **linha de frente** literária dos quadrinhos...

... e essa revolução parece com efeito **promissora**.

A fundação para **quadrinhos adultos de verdade**** sempre estará na existência de obras genéricas mais **desafiadoras** e gratificantes para **várias faixas etárias**, e também aqui uma revolução vem **tendo início**...

... e nós a **discutiremos** dentro de alguns **capítulos**.

Esta é uma fonte de **novos leitores** sem a qual a **revolução dos quadrinhos adultos** acabaria se tornando uma **sala vazia**.

*Yours Truly é um dos poucos. O trabalho de Gonick, assim como o ensaio de Spiegelman sobre os quadrinhos — "Cracking Jokes" —, ajudou a inspirar o tipo de história em quadrinhos que você está lendo agora.

**Esforços já vêm sendo feitos para resgatar essa expressão da violência ou pornografia oca a que ela usualmente se refere.

A divisão entre os quadrinhos como **literatura** e os quadrinhos como **arte** "elevada" talvez pareça refletir a própria divisão, nos quadrinhos, entre **palavras** e **imagens**...

... (especialmente se você enxergar demais em minha escolha de **símbolos**!)

1.

2.

ABC

Na verdade, porém, a **literatura** nos quadrinhos é um **subconjunto** das questões muito mais **amplas** que envolvem os **quadrinhos** e a **arte**.

2

E a divisão **entre** estas duas aspirações tem menos a ver com **palavras** e **imagens**...

Agora, como sempre, é importante notar que a linha **entre** conteúdo e forma é **muito vaga**.

No entanto, falando de modo geral, nossa **primeira** revolução, mesmo em seu grau mais **formalmente inventivo**, ainda tem como objeto as **histórias**, **temas** e **idéias** de uma obra...

Art Spiegelman também se destaca **nesta** revolução, graças a suas pioneiras **obras iniciais** e à influente antologia de vanguarda *Raw*, que ele editou com **Françoise Mouly** nos **anos 80** e no início dos **90**.

*Embora eu tenha visto isso ocorrer ocasionalmente.

As regiões onde a **arte** e os **quadrinhos** se **confraternizam** estão repletas de **pistas falsas**.

Pinte quadrinhos numa **tela** e **emoldure-a**, e alguns os verão como **arte**, somente por sua **forma física**.

Ponha um gibi sob uma **tela de vidro** num **pedestal** e alguns o verão como **arte**, somente pelo **contexto**.

Ponha o **nome** de um **artista celebrado** na **capa** de um gibi e alguns o verão como **arte**, somente pela **autoria**.
Quadrinhos Póstumos de Andy Warhol

Venda uma página de um gibi original num **leilão** por **10 mil dólares** e alguns podem vê-lo como **arte** só pelo **preço**.
$

E por que **não deveria** ser assim? Assim é com **tudo o mais**. Não é necessário ter um **diploma** de pós-graduação para saber o que é **pão**. O pão tem sua **forma**, tem seu **lugar** e tem seu **preço**.
Por que não a **arte**?

Uma possível resposta seria a de que a **arte** tem um valor **maior** e mais **durável** do que um produto simples como o **pão**.

(Mas nem pense em dizer isso a um **sujeito faminto**.)

Um argumento mais **persuasivo**, talvez, é o de que a **arte** é uma **qualidade intangível**, não um **objeto** físico.

Não é algo que possamos **ver**.

Por que insistimos então em **dividir o mundo** tão estritamente entre **"arte"** e **"não-arte"**, como fazemos com **"pão"** e **"não-pão"**?

Antes de mais nada, acho que devemos remover o enfoque dos **objetos** ou **produtos** artísticos...

... para nos concentrarmos antes no **processo**. A arte como um ramo do **comportamento** humano.

Assim, para isolarmos o que temos em mente ao dizer **"arte"**, em vez de classificarmos **objetos**...

E temos um bocado de **ações** para escolher, não é mesmo? A **vida** de qualquer **ser humano** pode ser vista como uma imensa **série de ações** e de **ações dentro de ações**, desde o **nascimento** até a **morte**.

Há decerto **classes** de **atividades** que nossa sociedade categoriza de modo geral como **"artísticas"**.

Espero ter demonstrado como essas categorias são **limitadas** para nossos propósitos.

Evitando tais **classificações modulares**, sugeri em ***Desvendando os Quadrinhos*** que cada ação, em si, poderia abrigar **motivações múltiplas**.

Se um homem faz um **brinde** durante uma **festa no escritório**, ele pode agir assim por uma série de razões...
Quero propor um **brinde**!
A **Arnie**! O melhor **corretor de imóveis** da **empresa**!

Eu poderia enumerar uma dúzia de possíveis razões que me vêm à mente.

Talvez Arnie seja o chefe, e o homem queira subir na vida.

Talvez Arnie e nosso amigo não se dêem bem, mas ele deseje fazer reparações.

Talvez ele queira impressionar a mulher sentada a seu lado.

Talvez ele esteja exercitando seu talento para falar em público.

Talvez ele esteja distraindo a todos enquanto um comparsa bate carteiras.

Talvez ele veja seus colegas de trabalho como uma família.

Talvez ele esteja preparando um ataque sarcástico contra um arqui-rival!
Talvez ele queira que Arnie compartilhe seus segredos de venda.

Talvez ele queira dar em cima do velho Arnie!
Talvez ele só queira uma desculpa para beber mais.

Talvez ele só esteja tentando cumprir o protocolo, imitando os outros.

Talvez ele se importe realmente com a venda de imóveis!
Examine as raízes desses doze possíveis motivos e aposto que você encontrará muito em comum entre elas.

O sucesso econômico, seja subindo na escala corporativa, seja tomando atalhos.
A+
Excellence

O desejo de se conectar com outras pessoas, de se vincular e satisfazer o instinto que nos diz para ficar com a matilha.

A intimidade ou o afeto obtidos pelo contato direto ou pela promoção societária.

A satisfação de necessidades corpóreas, sejam de decorrência natural ou de dependência química.

Finalmente, cada uma dessas **motivações** decorre dos **mais básicos** dos **mandatos evolucionários**: **sobreviver** e **reproduzir-se**...

A+

$

... cujas **raízes** estão na inexorável lógica da **seleção natural**.

Afinal, que raça de criaturas estaria **viva** hoje **sem** essas metas?

Genetics

Chance

Esta, porém, não é a parte **polêmica** (ao menos não em **nosso** distrito escolar).

Em ***Desvendando os Quadrinhos***, sugeri que as ações que **não** fizessem parte dessa **árvore causal** poderiam, em seu conjunto, proporcionar uma definição útil de **arte**.

EEK!

Como no caso de tantos aspectos do **comportamento humano**, contudo, praticamente não há absolutos na **arte** e na **não-arte**. Em vez de **preto** ou **branco**, em maioria temos gradações de **cinza**.

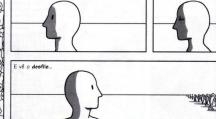
E mesmo a ação mais **trivial** conterá um elemento de **arte**... desde o modo como nós **assinamos**...

A evolução estabelece uma **trilha estreita**.
A grande **variedade** de nossas **ações** oculta o fato de que quase todas elas fazem com que sigamos **na mesma direção**, atendendo a nosso **mandato evolucionário**, travados no desfile de **milhões** de gerações.
Acreditando nos **desviar** bem mais do que efetivamente fazemos.

O artista **detém o passo**...

Anda **lateralmente**...

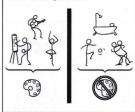
Vê o **mundo**...
Vê seu **interior**...
E vê o **desfile**...

Todos temos esta **habilidade**, e todos a **exercitamos** em variada medida ao longo de nossas vidas.
Mas a sociedade chamou alguns de seus membros de **"artistas"** e parte de suas criações de **"arte"**, na esperança de extrair um **sentido** do **mundo**.
As fronteiras resultantes são **irracionais** e **arbitrárias**...

... mas são **humanas**, e embora os quadrinhos raramente tenham sido **beneficiários** dessas distinções, os criadores podem certamente tentar trabalhar **dentro** delas...

ao mesmo tempo que trabalham para **superá-las**.

Por vezes um trabalho pode revelar seus propósitos artísticos por sua mera **presença física**. Uma das conseqüências da coletânea ***Raw*** foi a nova consciência das revistas em quadrinhos como **objetos artísticos** — a disposição de experimentar **formatos**, **tamanhos** e **materiais** incomuns.

*O Museu Metropolitano de Arte, em Manhattan.

Desenhos de "Big Man", de David Mazzucchelli.

A geração pós-*Raw* não **inventou** a idéia de quadrinhos como **arte**, não mais do que os que seguiam ***Um Contrato com Deus*** inventaram a idéia de quadrinhos como **literatura**...

1

2

*Lembro-me de três mostras do tipo (cortesias do Whitney, do MoMA e da Exit Art Gallery) que deixaram uma impressão indelével em mim e em outras pessoas com quem conversei.

Quadrinho 2: Desenho de Gary Panter

A **literatura** dos **quadrinhos** até o momento só exibiu uma ínfima **fração** de seu **potencial**.

A capacidade dos quadrinhos de manipular **camadas de sentido** continua tão negligenciada que **qualquer demonstração** dela é um **acontecimento**.

Áreas temáticas inteiras exploradas intensamente por **outros meios** continuam praticamente **intocadas** pelos quadrinhos.

Os quadrinhos estão apenas **começando** a deixar seu **casulo escapista** para respirar o ar acolhedor da **vida cotidiana**.

Os poderes **emocionais** dos quadrinhos continuam **aferrolhados**, exceto nas mãos mais **sutis** e **dedicadas**.

E o potencial dos quadrinhos para **comunicar idéias** – talvez sua maior **promessa** – tem sido, até agora, seu **segredo mais bem guardado**.

A **"bela arte"** dos quadrinhos é um **continente** igualmente **inexplorado** de **possibilidades**.

Os artistas ainda estão **começando** a considerar novas **formas físicas** para a arte seqüencial.

O **desenho** e a **composição** dos quadrinhos raramente são vistos por seu **valor estético**, subordinando-se usualmente à **narrativa** ou ao **apelo de banca**.

E a **capacidade** dos quadrinhos de suscitar as **questões formais fundamentais**, tão importantes para a arte deste século, ainda precisa ser **seriamente testada**.

... que chegam a desafiar as classificações de **"literatura"** ou **"arte"**, embora atinjam os níveis da **máxima consumação** dos quadrinhos.

Desenho de Dan Clowes.

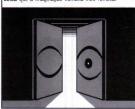
Desenho de Jim Woodring.

Essas duas trilhas altas dos quadrinhos foram facilmente **negligenciadas** ao longo dos anos...

... sobretudo quando associadas com uma **"arte inferior"** tão desprestigiada.

Nos quadrinhos e **fora** deles, tais idéias são vistas muitas vezes como **pretensiosas** ou **equívocas**, e com efeito seriam...

... se houvesse nos quadrinhos algo **intrínseco** que limitasse seu futuro a uma mera **repetição** do **passado**.
32
USA

Mas não há **nada** para impedir que estas portas, parcamente abertas durante tantos anos, se **descerrem totalmente** para dar passagem a **qualquer coisa** que a imaginação humana lhes remeta.

As **armadilhas** e **rótulos** da **alta arte** e da **literatura** podem ser uma farsa, mas ambos os **ideais** guardam uma **força genuína** sob suas **máscaras**.

A primeira é nossa maior esperança de compreender **a nós mesmos** e **ao mundo**...

... e a outra é nossa maior esperança de compreender nosso **potencial**.

Num mundo tão **desconjuntado** como o nosso, esse tipo de **conhecimento** pode ser nosso último bastião contra um sinistro **beco sem saída**. Confiá-lo exclusivamente ao **circuito de feedback** interesseiro e populista de uma única forma popular seria um **erro terrível**.

O próprio Dom Quixote dos quadrinhos – Will Eisner – teve de nutrir suas esperanças para a forma em virtual isolamento durante muitos anos.

Conforme o mercado encolhe e a fração pertinente às obras progressistas encolhe com ele...

... essa visão pode começar a parecer uma vez mais a mera ilusão de um velho.

Alguns preferiram evitar o grande mercado e continuar a explorar os quadrinhos antes como missão pessoal que como carreira.

Alguns desistirão frente às recompensas diminuentes.
Click.

Alguns, que poderiam ter feito diferença, nem pensarão nos quadrinhos como profissão viável.

Mas existe uma crescente impressão de que os quadrinhos, esteticamente, começam afinal a se agrupar de modo geral...

... e muitos na comunidade estão dispostos a manter a fé, a despeito de quão decrépita se mostre a indústria dos quadrinhos...

... enquanto outros lutam para reinventar a própria indústria.

*Quanto às perguntas 1 e 2: eu tiro minhas idéias de onde puder e uso uma caneta e prancheta Wacom para produzir meu trabalho digitalmente (ou seja, já há algum tempo não uso caneta e tinta).

*OK, relativamente falando.

A **história** do **mercado editorial dos quadrinhos** está repleta de episódios de **exploração corporativa** e de **trágica decadência***.

Durante anos, **argumentistas** e **desenhistas** assinaram rotineiramente **acordos desiguais** com **editores**, colhendo apenas **benefícios escassos**.

O talento era remunerado segundo um magro **valor por página**, e **nunca** via um **centavo** além disso, a despeito de quanto o trabalho **vendesse**.

O controle criativo era uma **raridade**. A interferência editorial, para muitos, era **constante** e **arbitrária**.

E a maioria dos criadores não tinha a menor voz em questões de **licenciamento**, nem tomava parte nos **lucros** que este **gerava**.

*As tiras em quadrinhos tampouco eram um paraíso do trabalho, mas os artistas dessa área se saíram um pouquinho melhor nesses anos do que seus colegas dos gibis.

**Se bem que, para ser justo, estou certo de que isso acontece em outros ramos com grande freqüência.

Ao longo dos anos, houve **tentativas** periódicas de **mudar** a **natureza** da relação entre **editor** e **criador** mediante **negociações**.

Com resultados limitados, sem dúvida.

Bem, vejamos então... Hmm... não... não... Uh, não... nada disso...

Hmm...

... nananão.

Isso podia ocorrer quando o **número** de editoras **aumentava**, gerando **maior demanda** de desenhistas e argumentistas...

... ou podia ocorrer no caso de **certos** criadores com suficiente **notoriedade** e **pujança**.

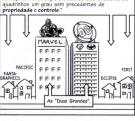
Quando comecei a **ler quadrinhos** em **meados dos anos 70**, as grandes editoras pareciam a **única alternativa** para um **jovem artista**.

O explosivo mercado do ***underground*** dos **anos 60** começava a sofrer a **desaprovação oficial***...

... deixando um mercado dominado por apenas **duas empresas** que vendiam **revistas de super-heróis** para **bancas** e **farmácias**.

Alguns, como o artista **Neal Adams**, tentaram **organizar** os ***freelancers*** durante esse período — sem sucesso, embora **umas poucas conquistas** fossem feitas**.

*Em grande parte em razão do fechamento forçado de muitas lojas onde as revistas da U.G. eram vendidas juntamente com parafernálias para o uso de drogas.

**Notavelmente em favor dos criadores do Superman, Jerry Siegel e Joe Shuster.

Recém-saído da faculdade em **1982**, arrumei um serviço no departamento de produção da DC, fazendo **arte-final**.

Eu teria **vendido a alma** para ter minha própria revista. Teria dormido numa **cama de pregos** ou atravessado **um incêndio** andando.

Mas em **83** ganhava vigor a idéia, mesmo entre os **jovens**, de que havia duas coisas de que **nunca** se devia abrir mão. E quando a DC revelou um **módico interesse** e me perguntou o que eu queria **em troca**, eu lhes **disse**.

*Embora em geral mais progressistas, nem todas as "independentes" eram igualmente simpáticas aos criadores, como muitos artistas acabariam descobrindo.

**Alguns, como Frank Miller, lutariam em ambas as arenas.

*Um caminho que ele vinha seguindo com sucesso desde 1977 e que, juntamente com a *Elfquest*, de Wendy e Richard Pini, serviu de pilar para as primeiras lojas de quadrinhos.

**A reunião foi organizada por Sim, nativo de Ontário, e estimulada por disputas igualmente acirradas entre distribuidoras. Não incluí o retrato de John Totleben, porque... ora, porque não consegui nenhum.

*Muitos acharam o Manifesto um tanto confuso. Retratados da e. para a d.: Ken Mitchroney, Mark Martin, Michael Dooney, Steve Lavigne, Peter Laird (sentado), Kevin Eastman, Ryan Brown, Michael Zulli, Richard Pini, eu, Larry Marder, Dave Sim, Rick Veitch e Steve Bissette. Não retratados: Eric Talbot e Gerhard.

**Veja meu site para a Carta completa, com anotações.

No início de **1992**, em meio a um *boom* alimentado pela **especulação** gananciosa, vários dentre os **criadores mais vendidos** abriram **sua própria empresa** e deram as costas às **grandes editoras**.

A empresa, a **Image Comics**, teve um sucesso colossal, mas desapontou os **puristas**, que viam os direitos dos criadores como algo profundamente entrelaçado com as **"aspirações mais elevadas"** dos quadrinhos.

Os criadores da Image, em maior parte, **continuaram** a produzir **obras ao estilo do grande mercado**.

Os direitos dos criadores se tornara uma **força de mercado** tão **intensa** que esse fato pareceu **minimizar** sua condição de **causa estética** (ou disputa trabalhista)**.

No **início da década de 80**, parecia evidente, ao menos **em termos gerais**, a **direção** em que os quadrinhos precisavam **seguir**.

Mas no início dos anos **90**, o **negócio** dos quadrinhos nos EUA e no Canadá crescera o bastante para acomodar **mais** do que apenas **duas facções**.

O **"progresso"** começava a provir de fontes vastamente **diversas**, tomando **direções** diferentes e por vezes **conflitantes**.

* Embora ela se tornasse um tema de inflamado debate enquanto eu terminava este livro, por estranho que pareça. Consulte meu site para detalhes.

** Tampouco os sócios da Image trataram com igualdade seus próprios empregados.

No início dos **anos 90**, a luta pelos **direitos dos criadores** dentro do **grande mercado** parecia **menos urgente**; havia **alternativas** demais para que se tolerassem **contratos indecentes***.

A geração de artistas que **precedeu** a minha lutara por seus direitos **de dentro** do grande mercado.

Minha própria geração lutou usando o **trampolim** da imprensa **"alternativa"**.

Na **década de 90**, contudo, muitos jovens artistas progressistas haviam ido **além** de tais batalhas, e não mostravam o menor interesse em trabalhar como empregados em revistas feitas em **linha de produção**, assumindo como **certos** seus direitos à propriedade criativa.

Esteticamente, este foi um evento **saudável** — um marco de uma geração mais seduzida pelo **potencial** de uma **forma de arte** do que pelos propósitos de suas **facções beligerantes**.

Mas a **longo prazo** ele pode vir a ser seu **calcanhar de Aquiles** se os tempos **piorarem**...

... e as alternativas editoriais continuarem a **sumir**.

O panorama da indústria dos quadrinhos está constantemente **mudando**. Os criadores, como sempre, se **adaptarão** para **"continuar no jogo"**.

Mas os **princípios** que sustentam o **movimento pelos Direitos dos Criadores** continuarão **relevantes** ainda por muito tempo.

Se a **memória** dessas batalhas for perdida, **futuras** batalhas podem igualmente se perder**.

*... relativamente falando! O editor perfeito é tão ilusório quanto o artista perfeito.

** Visite scottmccloud.com para saber muito mais sobre a longa e conturbada história das práticas trabalhistas dos quadrinhos e seus desenvolvimentos mais recentes.

Preservar **conquistas passadas** e pressionar por **outras** exigirá certo grau de **organização** ou uma **parceria** com **terceiros**...

... e muito mais **comunicação** entre criadores de **todas as áreas** dos quadrinhos, mas o **esforço** deve **valer a pena**...

... já que os **resultados** da luta podem ajudar a decidir se teremos uma nova onda de **inovação criativa**...

A **reinvenção** do **Negócio dos Quadrinhos**.

Não acho que os quadrinhos tenham sido **inventados** na América, como se costuma afirmar*, mas os EUA lhes proporcionaram um estimulante **renascimento** no **século XX**.

Apesar de seu vigoroso **início**, os quadrinhos dos EUA têm ficado **muito atrás** de suas **contrapartidas européias** e **japonesas** em **popularidade** e **aceitação cultural**.

As **sementes** do mercado americano podem estar em suas **origens** – um **casamento de conveniência** com os **jornais** do século XX**.

Os **quadrinhos para jornal** não eram exatamente uma indústria à parte, sendo antes uma ocupação **dentro da indústria jornalística** – ocupação não muito **respeitável**, aliás, apesar da **alta popularidade**.

*Veja o primeiro capítulo de *Desvendando os Quadrinhos* para conhecer minha visão nada convencional dos quadrinhos ao longo da história.

** Os quadrinhos começaram a aparecer nos jornais americanos pouco antes do início do século XX.

Como não surpreende, muitos **jornalistas** e **editores** sérios se **ressentiam** dos pequenos **animadores de multidões**. Os quadrinhos nem sempre eram **bem-vindos**.

O **baixo status** dos quadrinhos não era como o do **rádio**, da **tevê**, do **cinema**, da **prosa** ou do **teatro**, cada um dos quais possuía uma **identidade à parte** graças a um **foro** ou **veículo** exclusivo.

Essa dinâmica **mudou** cerca de **35 anos depois** do renascimento americano da forma, quando alguns quadrinhos **se tornaram** o produto, na forma de **revistas**...

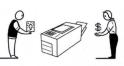
Levaria outros **40 anos** para que **lojas exclusivas de quadrinhos** surgissem e levassem a **indústria** ao **patamar seguinte**.

*"Direto" refere-se à venda direta de revistas em quadrinhos não retornáveis a lojas especializadas, sistema defendido em seus primeiros dias pelo promotor de convenções Phil Seuling.

Por exemplo, digamos que o amigo — nosso **leitor** — conte a **dez amigos** e **todos** desejem comprar a criação de nosso artista. Talvez o artista **não esteja disposto** a desenhar **dez cópias** de sua história, mas queira o **público maior**.

Primeiro, uma **parte** do dinheiro foi usada para **pagar** pelas **cópias**.

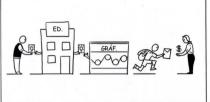
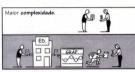
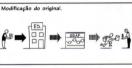
Segundo, as cópias podem **diferir** do original em **aparência** e **qualidade** (de **duas** cores para **uma**, por exemplo).

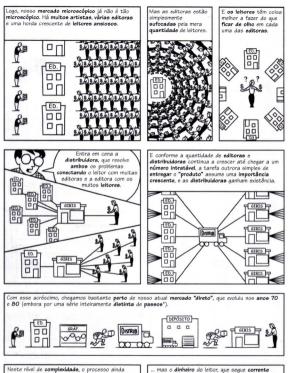
Introduziu-se um novo **passo** entre nossos atores principais, e com ele surge uma **complicação** do processo, um elemento de **concessão**, e um novo **beneficiário** na transação como um todo (ou seja, a **copiadora**).

Se os **níveis** de cada variável são **aceitáveis** para nossos atores, o sistema continua a **funcionar**.

E com o **tempo**, o artista pode **adaptar** o trabalho e compatibilizá-lo com a tecnologia de **reprodução**.

Estes quatro efeitos – maior **complexidade**, **modificação** do **original**, **redução do lucro unitário** e **mudanças** feitas pelo criador em **reação** ao sistema – serão **amplificados** conforme o processo **crescer**.

Por falar nisso, parece que nosso artista hipotético está descobrindo que agora tem **mais dinheiro**, mas **menos tempo** para **desenhar**, e o **potencial de crescimento** de seu trabalho pode estar **acima de suas forças**.

Agora o artista pode voltar ao **trabalho** e permitir que **outra pessoa** faça a **venda**. A editora emprega **gráficas profissionais** (e uma empresa de pré-impressão) e um método simples de distribuição – digamos que o **correio** – para levar o produto a **muitos leitores simultaneamente**.

Não há **nada** que o **impeça** de voltar àquela **forma mais simples** de **comércio**.

No entanto, por alguma dentre várias razões, ele sente a necessidade de **continuar**.

*Por exemplo: as revistas em quadrinhos não precisaram surgir do nada, pegando carona em indústrias preexistentes ao longo do século.

Há muitos passos **intermediários**.

PRÉ-IMP.

ED.

GRÁF.

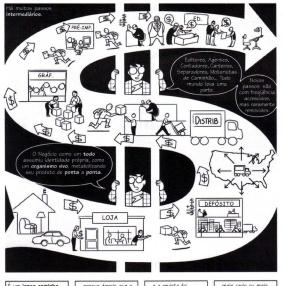
Editores, Agentes, Contadores, Carteiros, Separadores, Motoristas de Caminhão... Todo mundo leva uma parte.

Novos passos são com freqüência acrescidos, mas raramente removidos.

DISTRIB

O Negócio como um **todo** assumiu identidade própria, como um **organismo vivo**, metabolizando seu produto de **ponta** a **ponta**.

DEPÓSITO

LOJA

É um **longo caminho** desde nosso **sistema original**, mas uma coisa **ainda não mudou**...

... porque depois que o **dinheiro do leitor** partiu em sua **longa jornada** através do **sistema**...

... e a revista foi **embrulhada** e levada à **casa** do leitor...

... mais cedo ou mais tarde ela será **tirada** do embrulho e **aberta**.

E **quando** for...

PRÉ-IMP

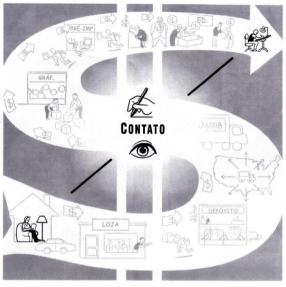
ED.

GRÁF.

CONTATO

DISTRIB

DEPÓSITO

LOJA

.. o "produto" será finalmente **entregue**: a **experiência** pela qual o leitor pagou.

Após um golfo de **tempo** e **distância**, o leitor e o artista entabulam um **diálogo** íntimo.

Uma silenciosa troca de **estímulos** e **respostas** com **histórias** e **imagens**, intermediada somente por papel e tinta...

Quando é que isso acontece?
Quando é que a **cauda** começa a **abanar o cão**?
Quando é que um sistema iniciado por **criador** e **leitor**...
... começa a atraiçoar a **ambos**?

No caso do **criador**, o fracasso está na **incapacidade** do mercado de metabolizar mais do que uma **fração** de sua visão criativa.

Não é preciso um **cientista espacial** para saber que quando o **dinheiro** é a **força motriz** da **produção**, a energia criativa tende a **cair feito uma pedra**.

Muitos conseguem prosperar **dentro do sistema**, seja concentrando-se na **proficiência técnica**, seja descobrindo nichos de **liberdade** com sanção editorial dentro dos quais podem **se expressar**...

... e, para sermos justos, se houvesse um concurso da **"pior revista de todos os tempos"**, estou certo de que os dez **finalistas** incluiriam ao menos **alguns** das fileiras dos **editores autônomos**...
EEEK!
O VENCEDOR

... mas a **profissão** originada pela **máquina do mercado** oculta a gama **cada vez mais estreita** de **estilos**, **assuntos** e **temas** permitidos.

O que qualquer editor movido pelos lucros procura é pretensamente a **satisfação** dos **consumidores**.

Obrigado!

Foi um **prazer**.

Todavia, com grande freqüência esses **"consumidores"** são **revendedoras** e **distribuidoras**, e não **leitores**, e o dever supremo de todo funcionário não será tanto agradar ao leitor mas agradar ao **homem seguinte** no **totem**. Uma **indústria inteira** meramente **presumindo** o que dará certo, sem meios de verificar quando isso efetivamente **dá certo** ou **não**.

Os **leitores** são tão negligenciados pelo sistema corporativo quanto os **criadores**, apesar da importância **supostamente** atribuída a seus **dólares**, tão duramente ganhos.

A **loja de quadrinhos** comum só pode oferecer uma ínfima **fração** de um acervo industrial já **extremamente limitado** em **escopo**.

E mesmo quando os leitores sabem exatamente **o que** desejam, a **busca** pode ser **irritantemente fútil**.

A meu ver, as revistas do grande mercado só atraem hoje os poucos linhas-duras que **permaneceram**, empregando uma algaravia mutilada e visual que só eles conseguem entender – e fazendo da expressão "grande mercado" uma **piada oca**...

... enquanto o **verdadeiro** grande mercado, os outros **99,9%** da população, se distrai **com outras coisas**.

Isso levou alguns a considerar o mercado de venda direta um **fracasso**, mas eu **discordo**.

O mercado direto teve sucesso como **todos** os sistemas fechados complexos o têm: **por algum tempo**...

... até que **economias de escala** começaram a promover os **interesses** dos **grandes**...

... e deixaram de aceitar as **inovações** dos **pequenos**.

O "mercado direto" de hoje foi **ele próprio** uma idéia assim, que surgiu para substituir seu **predecessor decrépito**.

Quem produz **muito** tem tradicionalmente um **custo unitário** menor do que quem produz **pouco**.

Ao disputarem **espaço de banca**, os sucessos de venda terão **preferência***.

Acordos podem ser feitos para o tratamento preferencial dos **bolsos mais fundos**.

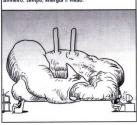
E em alguns casos os **antigos** e **grandes** podem simplesmente **comprar** os **novos** e **pequenos**, destituindo-os subitamente de sua **vitalidade**.

*E muitos revendedores, para começar, têm pouco espaço, por isso quem pode culpá-los?

... o sistema só poderá **reciclar** o que já foi **produzido**...

... já não podendo crescer **com saúde**...

... e tanto **produtores** como **consumidores**...

... acharão **coisa melhor** para fazer com seu **dinheiro**, **tempo**, **energia** e **visão**.

Não faltam **estratégias** para a **salvação** dos quadrinhos.

Alguns propuseram um retorno à **devolução** de revistas não vendidas — **prática padrão** nos dias da **distribuição em bancas**.

Algumas editoras depositam suas esperanças numa seleção embrionária de ***graphic novels*** em muitas **livrarias**.

Alguns propuseram **campanhas de cientificação pública** em nível nacional.

Alguns apostam em licenças hollywoodianas e no conseqüente *merchandising* como meios de subsidiar a publicação de gibis.

Mudanças societárias no modo como buscamos um **escape**, o **papel** da **leitura** em meio à população em geral e o desaparecimento de horas e locais **apropriados** para os quadrinhos devem ser considerados conjuntamente como fatores no declínio da indústria...

O **porte** como uma vantagem **dentro** da indústria.

O **porte** como uma **realidade** desagradável no **mundo em geral**.

E o **porte** e a **complexidade** da própria **indústria**, que já não se justifica frente aos **lucros diminuentes**.

* Quando a tiragem de um livro fica na casa das centenas, um bom golpe publicitário pode duplicá-la em um dia!

A conexão entre **artista** e **leitor** é – e **sempre será** – a **parte indispensável** da **indústria** dos quadrinhos...
CONTATO
... a despeito do **exército de atravessadores** necessário para **difundi-la**.

Em 1987, propus uma **Carta de Direitos dos Criadores** para fortalecer **um dos extremos** dessa conexão.

E, embora jamais articulada, acho que há também em vigor uma **Carta de Direitos dos Leitores**, que a indústria vem ignorando **por sua conta e risco**.

1. O direito de saber **o que** pode ser comprado e **por que** comprar.

2. O direito de **comprar** o que queremos quando **sabemos** que **queremos**.

3. O direito a um **preço justo**.
= $

Se o mercado direto conseguir finalmente refletir a vontade tanto de **criadores** como de **leitores**, ele poderá sobreviver e até mesmo **crescer**.

E se **não** conseguir...

... alguma **outra coisa** o **fará**.

NORMAS DA COMUNIDADE

Uma Visão de Fora

Em **maio** de **1995**, eu planejava uma viagem de pesquisas a **Washington, D.C.***, quando fui convidado, juntamente com o argumentista Neil Gaiman, para o programa ***Talk of the Nation***, apresentado por Ray Suarez na National Public Radio.

Neil e eu descobríramos, em **meados da década de 90**, uma safra de jornalistas cada vez mais **bem informada** e **por dentro dos quadrinhos**. Não tínhamos dúvidas de que poderíamos afirmar que os quadrinhos já não eram um mero **lixo sensacionalista**.

O tema era **"Quadrinhos Adultos"**. Eu estava no estúdio da NPR em Colúmbia, enquanto Neil falava em **Minneapolis**. **Ray** passou à introdução:

Para muitos fãs desse tipo de publicação, a expressão **"comic book"** é **pejorativa** e na verdade **pouco precisa**. Alguns preferem **"graphic novel"**.

Sua **qualidade de produção** está **muito distante** do tipo de quadrinhos que vocês provavelmente cresceram lendo, com suas **cores** medíocres sobre **papel-jornal barato**...

*Eu precisava de referências de imagens para uma graphic novel ambientada parcialmente em Colúmbia.

Sin City, de Miller, é uma imitação exagerada e satírica do gênero *hipernoir*. Infelizmente seus aspectos mais irônicos se perderam completamente na leitura.

**Na verdade continuei um ouvinte fiel do programa durante anos. No fim de 1999, Ray o deixou para ocupar um espaço no noticiário da NPR *The News Hour*.

A percepção pública **importa**.

5

Sei que ela **me** influenciou. Como um leitor precoce de livros, comprei a idéia dos quadrinhos como nada mais, nada menos que lixo. Se um colega do colégio não tivesse **desfeito*** meu preconceito, você não estaria lendo isso hoje.

Quando estreei em **1984**, ainda se presumia que qualquer **artigo jornalístico** sobre quadrinhos tinha a **obrigação** de incluir no título **efeitos sonoros** ou **frases feitas****.

Pow! Blam! Quadrinhos Estão em Alta!

Santo Himmler, Batman! Um Gibi sobre a Segunda Guerra!

Esse tratamento teria sido perfeitamente **apropriado** no caso da venda de **lancheiras** ou **cuecas infantis**...

... mas alguém que oferecesse um **curso universitário** sobre a forma ou organizasse uma **mostra de quadrinhos** provavelmente teria **o mesmo tratamento**.

*Nota para os curiosos: esse amigo, Kurt Busiek, também entrou no ramo e se tornou um dos melhores e mais populares argumentistas de super-heróis na década de 90.

**Graças em grande parte ao sucesso do programa *Batman* na TV nos anos 60.

*Havia alguns elementos de horror na série *Sandman*, de Neil, mas eles raramente assumiam o centro do palco.

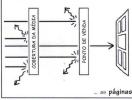
Uma **cobertura positiva na mídia** pode criar novos candidatos a **leitor**...

... mas **uma** má experiência com o **revendedor** pode afugentá-los na mesma hora.

E **infelizmente** o estereótipo da loja de gibis **sombria, esnobe** e **"barrada a mulheres"** não carece de **precedentes** no mundo real.

Alguns revendedores **trabalharam duro** para **reinventar** essa imagem; expandindo sua **base de leitores** com uma **seleção** mais ampla de materiais e com uma atmosfera que **acolhe** novos leitores em vez de **repeli-los**...

... enquanto que uma melhor seleção nas **livrarias** e na **Internet** expandiu as **alternativas** dos leitores.*

Finalmente, se nosso **leitor prospectivo** conseguir superar as barreiras da **ignorância da mídia** e dos **revendedores sem visão**, encontrando **de fato** a obra sobre a qual ouviu falar, ainda lhe resta uma última **barreira**...

Já se sugeriu que existe um número crescente de **"analfabetos dos quadrinhos"**: pessoas incapazes de acompanhar a **linguagem visual** exclusiva dessa forma.

E, de fato, muitas revistas têm *layouts* aparentemente **destinados** a **frustrar iniciantes**!

Acima: Extraído de *Youngblood* Nº 3, com desenhos de Nauck e Miki.

*Uma faca de dois gumes, sem dúvida, já que esses revendedores podem interferir nos mercados uns dos outros.

Todavia, quando **destituídos** dos **excessos estilísticos**, os quadrinhos são conhecidos por sua **acessibilidade** universal.

Ponha uma história em quadrinhos em frente à maioria das pessoas e elas acharão mais difícil **não** ler do que **ler**!

Pessoalmente, acho que os revendedores de gibis poderiam **melhorar** a imagem pública dos quadrinhos **da noite para o dia** meramente exibindo ampliações de **páginas consecutivas** em suas **vitrines***; empregando talvez um **dispositivo para folhear**, manuseável **pelo lado de fora****.

COMICS

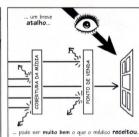
Botões para avançar e regredir.

Afinal de contas, **este** não é o produto, e sim a **embalagem**.

Este *é* o produto.

E para os **99,9%** do público leitor que jamais **sonhariam** em entrar numa **loja de gibis**...

... um breve **atalho**...

... pode ser **muito bem** o que o médico **receitou**.

Então, se isso **funcionar**, poderemos **cruzar** os dedos à espera de um resultado melhor do que da **última vez** em que "quadrinhos" se tornaram uma **marca registrada**.

*Especificamente, páginas de revistas mais acessíveis e de interesse geral, com potencial para atrair um público mais amplo.

**Descreverei essa idéia exótica com mais detalhes em meu site.

O livro de Wertham implicava os quadrinhos em toda sorte de coisas, desde a **delinqüência juvenil**, passando por **"perversões" sexuais**, até o **ódio racial***.

A **ira pública** recaiu com mais **ferocidade** sobre as medonhas revistas de **crimes e horror**, pelas quais os **jovens leitores** da época haviam desenvolvido um **apetite insaciável**.

O sempre popular tema do "ferimento ocular".

Graças à **primeira emenda** da **Constituição dos EUA**, o congresso foi incapaz de **censurar** oficialmente os quadrinhos...

*Consulte meu site para divertidos exemplos das táticas de Wertham.

**A maioria das editoras de quadrinhos se situava em Manhattan.

... mas naquele mesmo ano as editoras de quadrinhos ratificaram um estrito código de ética que dominaria a indústria por décadas e que instituiu uma autoridade com poderes para impô-lo.
APROVADO PELA AUTORIDADE DO CÓDIGO DOS QUADRINHOS

O Código dos Quadrinhos impôs as restrições mais severas a recaírem sobre qualquer meio narrativo naquela época. Foram proibidas quaisquer descrições de sangue, sexo ou comportamentos sádicos...

... mas proibiram-se igualmente quaisquer desafios à autoridade estabelecida...

... os detalhes exclusivos de quaisquer crimes...

... quaisquer insinuações de "relações ilícitas" ou de aprovação ao divórcio...

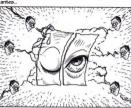
... quaisquer referências a aflições ou deformidades físicas...
... e quaisquer alusões a "perversões sexuais" de todo tipo.

Para compreender o impacto do Código, imagine que os produtores de cinema fossem submetidos a requisitos muito mais rigorosos para que um filme recebesse a classificação "livre"...
... e que não houvesse outras classificações aceitáveis.

Os negócios se recobrariam, mas a arte dos quadrinhos sofrera um duro golpe.

E a comunidade dos quadrinhos havia encontrado seu próprio bicho-papão.

A percepção pública importa.

O ataque de Wertham aos quadrinhos pareceu gerar uma **epidemia** de **hostilidade pública**, mas a sua foi uma **infecção oportunista**. O **sistema imunológico** dos quadrinhos fora enfraquecido **anos antes...**

... por **afirmações freqüentes** de que eles eram uma forma **artisticamente falida...**

... e que as **crianças** eram seu único **público** possível.

O **Código dos Quadrinhos** ajudou a perpetuar ambas as idéias assegurando que a **maior aspiração** da indústria **durante anos** seria meramente produzir **"entretenimento inócuo"** para os **jovens**.

Apesar de seus **excessos mórbidos**, a E.C. Comics — a mais celebrada **baixa** do **período pós-código*** — representou um **marco imponente** em matéria de **histórias desafiadoras** e **desenhos ousados e inovadores**. Para muitos, a E.C. tornou-se há muito um **símbolo** da promessa dos **"quadrinhos adultos"**.

Apesar de todas as suas **virtudes**, porém, os estilos característicos da E.C. eram com freqüência **sensacionalistas** e seu público-alvo era em grande parte **juvenil**.

Acima: Desenho de Graham Ingels.

*Muitos afirmam que o código foi formulado deliberadamente por concorrentes da E.C. para tirar do ramo essa polêmica (e lucrativa) editora.

No campo dos **quadrinhos em língua inglesa**, os últimos 15 anos produziram um número sem precedentes de **simpatizantes da forma** com **aspirações elevadas** – sendo que muitos deles **alcançaram seus objetivos**.

Mas com **tanto a conquistar** em tantas frentes, o **futuro** dos quadrinhos não é menos **precário** do que nos **dias da E.C.** Um meio uma vez mais no **limiar da maturidade**.

Mas em vez de se concentrarem na falta de **literariedade** ou **valor artístico** dos quadrinhos, como se fez antes da **Segunda Guerra Mundial**...

... ou no pretenso papel da forma na **delinqüência juvenil**, como nos **dias de Wertham**...

... os censores de **anos recentes** se concentraram exatamente no **tipo de discurso** em que os tribunais americanos mais **soltam os cachorros**.

Quadrinho 5: Desenho de Reed Waller

Quadrinho 7: Quadro de Edouard Manet... ou quase...

O **dilema** dos soldados de linha de frente dos quadrinhos — os **revendedores** — é que em muitas comunidades **gibis** obscenos são vistos automaticamente como **obscenidade** para **crianças**.

Esse **pressuposto** é tão **poderoso** que num julgamento na *Geórgia* em 1994*, uma testemunha do governo afirmou que certa seleção de quadrinhos apreendidos poderia **prejudicar as crianças** mesmo que o revendedor em questão **não tivesse sido acusado de vendê-las a crianças!**

As modernas **leis contra a obscenidade** se apegam freqüentemente à vaga noção dos **"padrões comunitários"****...

... dando a **algumas** comunidades a temeridade de atacar lojas de quadrinhos malquistas com **vistorias**, **confiscos** e **processos** enviesados.

Financeiro no caso de uma indústria que luta para conquistar um módico de **estabilidade** e **aceitação pública** ao mesmo tempo que é deixada à **margem**...

*Lee contra o estado da Geórgia.

**Embora não se declarasse explicitamente, foi este o efeito prático do caso Miller contra o estado da Califórnia, em 1973.

*Até na privacidade de sua casa! Pura insanidade, cortesia de uma decisão do tribunal de Pinellas County, na Flórida.

**O CBLDF oferece muito mais informações sobre tais questões em seu site (ah, e quaisquer contribuições são dedutíveis).

O **status** dos quadrinhos **aos olhos do público** pode **subir** e **cair** com grande **volubilidade**, mas **tanto um como outro** efeito pode ganhar ares de **permanência** quando o escrutínio das **instituições** recai sobre a forma.

A **lei** é **uma** dessas instituições, e já vimos os efeitos surgidos quando os legisladores alvejaram os quadrinhos nos **anos 50***.

E as **leis contra a obscenidade** continuam a assombrar muitos **revendedores de gibis** até hoje.

Mas políticas governamentais também podem ter efeitos mais **sutis**, como a **política tributária** da Califórnia, que considera os quadrinhos uma **mercadoria** por causa de sua suposta falta de **mérito artístico****.

A **longo prazo**, contudo, talvez sejam instituições **privadas**, como **universidades**, **museus** e **bibliotecas**, que terão o **impacto mais duradouro** sobre os quadrinhos.

A **atenção acadêmica**, em particular, pode ter **conseqüências** duradouras tanto por conta própria como por sua **influência** sobre as **outras** instituições.

Os quadrinhos na academia podem assumir **duas formas**: o estudo da forma com vistas a sua **criação** ou a **análise** de revistas como **empreendimento acadêmico**.

Aumentos recentes na **primeira via** foram particularmente **gratificantes** para nós, **veteranos** autodidatas***. A instrução formal proporciona uma grande oportunidade de **ampliar** o arsenal das **técnicas quadrinísticas** desenvolvidas pelos **mestres da forma** ao longo dos anos...

*Embora, no fim das contas, tenha sido a capitulação da indústria, e não a sanção legal, que desferiu o golpe mais severo.

** Consulte meu site para mais detalhes sobre a disputa entre o artista Paul Mavrides e o estado da Califórnia.

*** Nasci em 1960 e me graduei em "ilustração", a coisa mais próxima aos quadrinhos que pude encontrar.

... e pode oferecer uma atmosfera estimulante de **camaradagem, polinização cruzada** e **energia competitiva**, que brotam de um grupo de alunos com **metas comuns**.

Só podemos imaginar quantos **mestres potenciais** da forma jamais levaram a caneta ao papel em função da pura **ausência** de **reconhecimento oficial**.

Queremos acreditar que **grandes artistas** sempre descobrirão suas **carreiras predestinadas**, a despeito do que lhes diga a sociedade; mas para **muitos** a ambição pode ser uma **coisa delicada**...

... e descobrir a **estrada certa** pode não ser possível, mesmo para a mais **brilhante** das imaginações...

... quando essa estrada **não está no mapa**.

Durante muitos anos, os **"estudos dos quadrinhos"** ecoaram a percepção pública, relegando as revistas ao status de **artefatos culturais**.

*_How to Read Donald Duck_ (Como ler o Pato Donald) (1975), de Ariel Dorfman e Armand Matterlart, é uma análise política bastante citada nesse gênero.

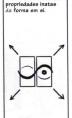
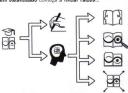
... todavia, conforme teses sobre a **sexualidade** na **Archie Comics** e sobre o **super-herói** como **metáfora fascista** continuaram a proliferar, um **retrato enviesado** dos quadrinhos emergiu; o retrato de uma forma condicionada exclusivamente pela **cultura**, destituída de toda **visão independente**.

Uma forma **sem nenhum valor intrínseco**, e **sem autores**.

Assim, o método do **artefato cultural** precisou desesperadamente de um **contrapeso**, e nos últimos anos esse contrapeso **chegou**...

... com a análise das propriedades **formais** de obras **existentes**...

... com **projetos de arquivos**, **iniciativas de catalogação** e **pesquisas históricas**...

... e com o estudo das **propriedades inatas** da **forma em si**.

Como tantas de nossas revoluções, as incursões dos quadrinhos pela **academia** ainda são **experimentais**, e estão longe de **permanentes**, mas graças ao trabalho de muitos simpatizantes da forma **dentro** do recinto acadêmico, um **currículo bem balanceado** começa a **fincar raízes**...

... constituindo uma estrutura **dentro da qual** a arte **aplicada** de **criadores** aspirantes já não parece **descabida**.

Felizmente, tanto **bibliotecas** como **museus** também têm demonstrado uma **apreciação** crescente pelos quadrinhos nos últimos anos.

E **também lá** nossos **"cavoucadores"** estão silenciosamente fazendo a **diferença**.
hbook

Historicamente, as grandes **mentes criativas** dos quadrinhos não ligaram muito para o modo como os leigos as **viam**, e desde que suas **canetas** estivessem em **ação**, essa ambivalência provavelmente foi **positiva**.

Mas quando as canetas estão **em repouso**, o **combate** vale a pena.
ding!

A **percepção** que se tem externamente dos quadrinhos é o **portão** que terão de **cruzar** os **futuros mestres**...

... ela afeta a capacidade das **melhores obras** de encontrar seu **público de direito**...

... pode **fazer** ou **desfazer** os quadrinhos quando o caminho se **complica**...

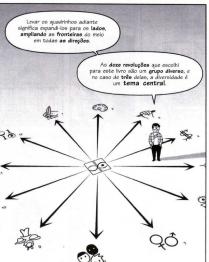
... e pode definir a balança entre um construtivo **diálogo** entre gerações e uma **amnésia cultural** terminal.

Enquanto os **simpatizantes** dos quadrinhos estiverem **agindo em peso**, o imenso **potencial** da forma pode finalmente obter o **respeito** que lhe é **devido**...

... enquanto a **realidade** cotidiana das **histórias** e **desenhos** disponíveis acabarão obtendo o respeito que **a obra em si** pode **conquistar**...

... para **melhor** ou para **pior**.

O GRANDE MUNDO

A Batalha pela Diversidade

7. Equilíbrio dos Sexos.

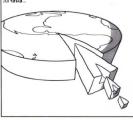
8. Representação das Minorias.

9. Diversidade de Gêneros.

A idéia é a de que há um **grande mundo** lá fora; um mundo contendo milhões de **histórias** potenciais contadas por milhões de **argumentistas** e **desenhistas** potenciais, capazes de conectar-se com **bilhões** de **leitores** potenciais...

... sendo que, de um **bolo tão enorme**, os quadrinhos só atingiram a **fatia** da **fatia** da **fatia** da **fatia**...

No momento em que escrevo isso, é difícil mensurar os **leitores ativos** de gibis e *graphic novels* na América do Norte, mas eles estão sem dúvida **abaixo de 500 mil pessoas**.

Isso é aproximadamente **um** em cada **mil** leitores potenciais.

Enquanto isso, as **tiras** em quadrinhos, mais populares historicamente, perderam terreno ano após ano, conforme **menos** e **menos** pessoas liam **jornais** regularmente.

... no

CONTATO

entre **criador** e **leitor**...

... as características **daquele** cuja mão segura a **caneta** afetarão as **percepções**...

... daquele cujas mãos seguram a **obra**.

*Por vezes, como sucedâneo das experiências no "mundo real".

Desenhistas e argumentistas em **ambos** os grupos tiveram de enfrentar vários **obstáculos** ao longo dos anos...

Desenho de Mary Hays, 1917.

*Em outras palavras, **eu**.

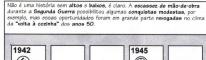
Embora uma **história invisível** para muitos jovens fãs de minha geração, a história das **quadrinistas femininas** de inícios e meados do **século XX** foi finalmente **reconstruída** nos últimos anos*.

Remontando aos **primórdios** dos quadrinhos na **América do Norte**...

Desenho de Rose O'Neill, 1896

... é uma história que reflete décadas de **acontecimentos, idéias e estilos**...

Katherine Price, 1913

... e em suas respectivas eras assume **facetas muito diferentes** daquelas assumidas pelos cartunistas **masculinos** contemporâneos.

Gladys Parker, 1944

Não é uma história sem **altos** e **baixos**, é claro. A **escassez de mão-de-obra** durante a **Segunda Guerra** possibilitou algumas **conquistas modestas**, por exemplo, mas essas oportunidades foram em grande parte **revogadas** no clima da **"volta à cozinha"** dos **anos 50**.

... a **idéia** de escrever histórias em quadrinhos arraigou-se ainda assim em meio a uma **leal minoria** de meninas que ainda as **liam**...

... e no **fim** dos anos 60, quando o mercado para os tradicionais **"quadrinhos de menina"** estava **nas últimas**, aquelas mesmas jovens artistas tiveram de criar **seus próprios mercados** para se fazerem ouvir...

... o que pode **muito bem** ter ocorrido...

... por elas não serem **"meninas tradicionais"**!

Willy Mendes, 1971

*Em grande parte graças a *Women and the Comics* (As Mulheres e os Quadrinhos), de Trina Robbins e Cat Yronwode, e aos subseqüentes livros de Robbins sobre o tema (ver bibliografia).

Quadro um: Desenhos de Grace Drayton, Virginia Huget, Dale Conner, Dale Messick, Hilda Terry e Christine Smith (Luluzinha criada por Marge Henderson).

Carol Lay

Phoebe Gloeckner

Lynda Barry

Julie Doucet

Roberta Gregory

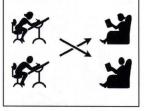
Fiona Smyth

... mas o atual campo das mulheres cartunistas, em seu **conjunto** — embora ainda constitua uma minoria — é **numeroso** demais, e sua obra é por demais **variada**, para que o classifiquemos como uma espécie de **"movimento"**.

Após **anos** acumulando **obras vastas** e **consistentes** em todos os gêneros, desde a **autobiografia**, passando pela **ficção científica** e os **paralelos urbanos**, até a **alta fantasia**, o mundo de cada uma dessas **criadoras** sobrepuja em muito a novidade de seu **sexo** aos olhos de todos, exceto do mais míope dos leitores.

Fileira superior (da esquerda para a direita): Jessica Abel, Carol Swain, Carol Lay, Linda Medley, Lea Hernandez e Colleen Doran. Fileira inferior: Megan Kelso, Trina Robbins, Mary Fleener, Leela Corman, Lynn Johnston, Jill Thompson.

*Talvez isso seja mais bem exemplificado pelas muitas artistas que figuram na antologia *Twisted Sisters*, em dois volumes (ver bibliografia).

E com essa diversidade, um **cruzamento** crescente entre **leitores** e **autores** de **sexos opostos** vem ganhando espaço.

Entre eles: uma ênfase consistente na **caracterização** e **nas nuanças emocionais** – com as conseqüentes diferenças na **estrutura das histórias**...

Quadrinhos de ***Finder***, de Carla Speed McNeil

... e uma maior ciência do **plano pictórico**, com um decréscimo no uso da **profundidade de campo ilusionista**.

Nowhere, de Debbie Drechsler

Esse **novo viés** sobre uma **forma de arte** (e sobre a vida em geral) pode abrir muitas portas para leitores de **ambos os sexos**. Sei disso por experiência pessoal, já que minha descoberta na juventude dos quadrinhos ***Elfquest***, publicados autonomamente por Wendy e Richard Pini, mudou minha concepção do **potencial** dos quadrinhos.

Esse encontro com o **trabalho de um criador** fez **uma diferença crucial** no modo como optei por fazer **meus quadrinhos** daquele momento em diante.

Colaboradores da Wimmens' Comix, c. 1975.

*A discriminação desabrida pode ser mais difícil de mensurar ou provar no atual clima de prevenção contra assédios, mas correm por aí algumas genuínas histórias de horror.

**A misoginia pessoal de Dave Sim tornou-se questão pública em meados da década de 90, após publicação, em sua série *Cerebus*, de uma seção textual sobre as mulheres.

Ambos tiveram de confrontar **atitudes estreitas por parte da indústria**, as desvantagens de **começar pequeno** e o sempre presente espectro do **preconceito cego**.

Mas um importante fator separa a causa das **minorias** por **etnia**, **classe**, **religião**, **nacionalidade**, **orientação sexual** e **aptidão física** da causa sexual.

Apesar de toda a atual **opressão** e **discriminação** contra as **mulheres**, é raro o homem que não **interaja** com o sexo oposto todos os dias – ou a cada **hora**.

Mesmo quando as **interpretações** desse discurso são **distorcidas**, as informações estão ao menos **disponíveis** para quem se dispõe a **ouvi-las**.

Mas em partes da América do Norte, como em outros lugares, é possível que membros da maioria passem **meses** ou até **anos** sem travar **diálogo** com **pessoas negras**, nem conversar com **gays assumidos**, nem ir além de sua própria **língua**.

Mesmo quando os preconceitos externamente **visíveis** se reduzem, a **ignorância** pode **persistir**.

Como resultado, acho que **esta** revolução, **mais** ainda que a **anterior**, está **vitalmente ligada** às experiências daquele cuja **mão** segura a **caneta**.

Em outras palavras: quem **faz** importa.

Este, porém, é um **conceito perigoso**, sujeito a **mal-entendidos**; por isso, serei tão **preciso** quanto **possível**.

NINHO DE COBRAS

HISSS!

... eles podem criar uma **visão distorcida** na cultura popular quando membros de uma dada **minoria**, por qualquer razão, têm pouco ou nenhum **foro próprio**.

A **cor da pele** tornou-se um assunto popular quando **argumentistas** e **desenhistas** americanos se empenharam em dar voz a preocupações **afro-americanas** — com resultados previsivelmente **ambíguos**.

Lanterna Verde e Arqueiro Verde, de Dennis O'Neill e Neal Adams.

Super-heróis negros começaram a surgir ocasionalmente, mas suas equipes de criação **brancas** pareciam muitas vezes **incertas** quanto ao modo de apresentar **modelos** positivos sem destituir seus personagens de **humanidade**.

O bonzinho Pantera Negra, da Marvel

Apesar de alguns malogros, porém, o problema não estava tanto nesta ou naquela **abordagem criativa**...

... como num **sistema** que deixava o trabalho num único **par de mãos**.

Pouco a pouco, as fileiras dos quadrinistas *freelancers* começaram a assumir mais **cor**, e no início dos anos 90 um grupo **multicultural** de **argumentistas** e **desenhistas** chamado **Milestone** firmou uma aliança com a editora **DC Comics** para produzir uma linha de **heróis** multiculturais.

Milestone Media

A iniciativa foi **criticada** na imprensa da área por membros da organização afrocêntrica **ANIA***, que considerava o acordo uma **traição**.

*Da palavra em suaíli que significa "proteger e defender".

Embora eu esteja **mal qualificado** para **julgar** o debate que se seguiu*, em termos gerais ele versou sobre temas como a **independência**, o **orgulho** e o **valor** (ou ausência de valor) inerentes à **aceitação** do **grande mercado**...

Static, da Milestone Comics, por Dwayne McDuffie, Robert L. Washington III, John Paul Leon e Steve Mitchell**.

Heru Son of Ausar, de Roger Barns, publicado pela Afrocentric, editora membra da ANIA.

Indo além das meras **moralidades** dos quadrinhos de super-heróis, outros **criadores independentes** recorreram a experiências pessoais para romper os parâmetros de **modelo, vítima** ou **estereótipo** que haviam limitado os autores do grande mercado nos anos **70** e **80**.

Em 1993, **Ho Che Anderson**, um artista canadense negro, causou grande celeuma retratando **Martin Luther King** *como* um **ser humano** falível, *e* **como um grande líder**, na *graphic novel* **King**.

Bem... não direi que *não ligo*. Ocorre que acho importante minha aparência ou o modo como se comporta um homem na minha posição, uma figura pública. As pessoas não estariam tão dispostas a ouvir meus discursos se eu aparecesse desarrumado. Você trabalha com a NAACP, Daphne, e sabe disso.

Uma década antes, o número de personagens interessantes **mexicanos** e **méxico-americanos** nos quadrinhos **triplicara** da noite para o dia com o lançamento de ***Love and Rockets***, dos Irmãos Hernandez.

E já há mais de duas décadas, os criadores **judeus**-americanos **Art Spiegelman** e **Will Eisner** fizeram da herança pessoal uma **peça central** de suas obras mais celebradas.

No Coração da Tempestade, de Will Eisner.

Maus: A História de um Sobrevivente (mais uma vez!), de Art Spiegelman.

*Pena que fui um absoluto não-participante, mas este livro é uma produção da DC Comics — de modo algum um território neutro!

**Na imagem: Capas de Denys Cowan e Jimmy Palmiotti.

Argumento de Stan Lee. Desenhos de Marie Severin e Frank Giacoia.

*Entre os *muitos* outros criadores de destaque que são ou eram judeus: Jerry Siegel e Joe Shuster (Superman), Harvey Kutzman (Revista Mad) e Neil Gaiman (Sandman).

Como no caso das alunas da ***Wimmens' Comix***, quadrinistas gays e lésbicas também deixaram sua marca nos últimos anos mediante **esforços coletivos**...

... e graças a obras **individuais** de grande extensão que **transcendem** a identidade grupal sem a necessidade de **abandoná-la**.

Na *graphic novel* **Stuck Rubber Baby** (1995), de **Howard Cruse**, o valor do **testemunho emocional*** em primeira mão é vividamente demonstrado por um tipo de **narrativa franca e de alta textura** que o mero **"presumir" jamais** alcançaria.

Qualquer que seja a "categoria" — os **deficientes**, os **marginalizados** políticos, os **carentes**, os **desprezados** — já houve provavelmente alguma tentativa de **expor seu problema** em **quadrinhos**.

Uma série formidável de **obstáculos** precisa ser superada para que qualquer uma dessas tentativas **tenha sucesso**; mas a cada ano uns poucos espíritos valentes **aceitam o risco**...

... e todos os anos conseguem ter seus livros **impressos**, **distribuídos** e **dispostos** nas **estantes** das lojas de gibis...

... para então, a exemplo de **todo mundo**, **tentar** freneticamente descobrir algum jeito de chamar a atenção dos **99,9%** de seu **público potencial** que **mal sabe** que essas histórias **existem**.

*Embora S.R.B. seja ficção, Cruse fez um uso intensivo de sua história e experiências ao escrevê-lo.

Como muitas palavras, "gênero" tem uma **definição evolutiva**. Aqui eu a uso para designar uma **ampla categoria** de **ficção** ou **não-ficção** em quaisquer meios de comunicação que **pressuponham** certos elementos de **estilo** ou conteúdo.

Na verdade, as coisas têm estado um **pouco melhor** nos últimos anos.

No início dos anos 90, histórias **autobiográficas*** se tornaram suficientemente comuns entre os autores independentes para merecerem **sua própria seção** nas **lojas de gibis**...

Joe Matt – ***Peepshow***

Chester Brown – ***Yummy Fur***

Seth – ***Palookaville***

... e seu **estilo confessional** e **autodepreciativo** tornou-se **familiar** o bastante para merecer paródias.

(Está esperando Godot?)
(Sim.)

Parcialmente **em resposta** a isso, um corpo crescente de **ficção naturalista** começou a ganhar enfoque como um **novo e fértil território** para os cartunistas norte-americanos. Embora saudáveis por sua **falta** de um "estilo" comum, qualidades como o **understatement** dramático**, a **caracterização pormenorizada e sutil**, e **desenhos claros e despretensiosos** estão se tornando associados a essa tendência.

Dan Clowes – "Caricature"

Jessica Abel – "Jack London"

Seth – "Clyde Fans"

Adrian Tomine – "Alter Ego"

Jordan Crane – "Floating"

Matt Madden – "Black Candy"

A superioridade do **artesanato**, dos **temas humanistas** e do **humor leve** de *Bone* se refletiram em vários de seus melhores contemporâneos e deu aos gibis de fantasia um **novo sopro de vida**.

Akiko, de Mark Crilley

Castle Waiting, de Linda Medley

Scary Godmother, de Jill Thompson

*Muitos deles do Canadá, por alguma razão.
** O *understatement*, termo sem tradução precisa entre nós, é o ato de atenuar o peso de um fato – de dizer menos do que ele exigiria. (N. do T.)

***Elfquest, de Wendy Pini, foi um porta-estandarte nessa categoria durante toda a década de 80 (apesar de algumas passagens mais adultas).

Recentemente, uma estética **minimalista** atraiu um **número significativo** dos principais **novos talentos** dos quadrinhos.

John Porcellino

Tom Hart

James Kochalka

Brian Ralph

Ron Rege

Craig Thompson

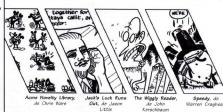
Jason Shiga

Uma ala agressivamente **experimental** também se formou. Embora sob alguns aspectos contraditórios com a **idéia mesma** de estilo comum, tais abordagens compartilham um **espírito** comum de **exploração formal** e **desafio intelectual**.

Acme Novelty Library, de Chris Ware

Jack's Luck Runs Out, de Jason Little

The Wiggly Reader, de John Kerschbaum

Speedy, de Warren Craghead

Os **quadrinhos eróticos** de hoje constituem certamente um **gênero** maduro com **convenções estilísticas** próprias, embora tenda a ficar **abaixo do radar** da maioria dos leitores.

Birdland, de Gilbert Hernandez.

Uma das poucas histórias em quadrinhos eróticas de **"alto padrão"** nos últimos anos.

Alguns gêneros, como o **crime**, só podem ostentar uma ou duas **obras de destaque**; o que não basta para conquistar uma boa **presença de mercado**.

Stray Bullets, de David Lapham

Outros gêneros, como o **romance**, acharam o atual mercado **hostil** e seu **público-alvo** difícil de **atingir**.

Empty Love Stories, de Steve Darnall e outros (desenho de Colleen Doran).

E, claro, há **quadrinhos** e **criadores** que simplesmente **desafiam** todo tipo de **categorização**; muitas vezes para seu crédito (**esteticamente**, quando não **comercialmente**)...

Frank, de Jim Woodring

You Are Here, de Kyle Baker

Jupiter, de Jason Sandberg

Cerebus, de Dave Sim

... assim como há **categorias** a que muitas histórias pertencem por **nome**, mas não necessariamente por **espírito**.

Gêneros raramente criados a partir de **um único velo**.

Quando **Batman** estreou em **1939**, na revista bimensal ***Detective Comics***, era o **gênero detetivesco** que determinava grande parte da **estrutura das histórias**.

Embora o super-herói como **premissa para um roteiro** fosse popular desde o primeiro dia...

... levaria **décadas** para que o gênero dos super-heróis, como o conhecemos hoje, atingisse a **maturidade***.

Nos anos 60 e 70, o veterano **Jack Kirby** concentrou-se no tema central das histórias de super-heróis – o **PODER** – e o converteu no **motivo central** também dos **desenhos** do gênero; desafiando todos os desenhistas **subseqüentes** a tentar **superá-lo**.

Até hoje, quase todos os quadrinhos de super-heróis se conformam aos pré-requisitos do gênero da **anatomia musculosa**...

... da **profundidade de campo** exagerada...

... e de **perigos sempre maiores**.

Após 60 anos de **mutações**, o **gênero dos super-heróis** incorporou atualmente centenas de **"regras"** estilísticas embutidas que determinam a **estrutura narrativa**, a **composição das páginas** e o **estilo dos desenhos**...

*... ou de senilidade, dependendo de seu ponto de vista.

Veja o fim do livro para os créditos dos desenhos e o copyright.

*Especificamente, as prateleiras (ou estantes) das lojas de conveniência, imitadas, a seu tempo, pelas lojas especializadas em quadrinhos.

**Estamos na Terra dos Exemplos aqui... queira ter isso em mente.

Uma vez **concluído** o processo, e desaparecidas as massas que liam de **"B"** a **"Z"**, um retorno* à diversificação será **difícil**.

LANÇAMENTOS

Quadrinhos A+

Você pode tentar pôr algumas revistas **"B"** de volta na prateleira...

... mas elas só serão **vistas** por leitores de revistas **"A"**.

Assim, qualquer esforço para criar um mercado para revistas **"B"** começará, tanto criativa **como** comercialmente, por uma tentativa de torná-las **tragáveis** para o **público "A"**.

Somente quando a obra "B" assumir sua **forma própria**, contudo, é que será possível um real progresso em termos de **diversidade de gêneros**.

Conjuntos de **obras individuais** podem com o tempo inspirar esse tipo de mudança. A linha ***Vertigo***, da DC, por exemplo, extraiu grande parte de sua **sensibilidade comum** da obra de argumentistas britânicos como **Alan Moore** e **Neil Gaiman**.

Monstro do Pântano, de Alan Moore, Steve Bissette e John Totleben.

Sandman, de Neil Gaiman e outros (Desenho de Kelly Jones e Dick Giordano).

Com o tempo, um **gênero embrionário** como esse pode começar a adquirir sua própria **riqueza histórica** e **marcos estilísticos**, contando **menos** e **menos** com o maneirismo do gênero dos super-heróis...

Sandman. Desenhos de P. Craig Russell.

... se ficassem mais **parecidas** com as **revistas "A"**.

*Quase todos os 100 títulos mais vendidos em outubro de 1999 eram revistas de super-heróis (ou quase super, como Xena e "Stone Cold", de Steve Austin).

Para mim, eles são como aquelas **tortas de chocolate** com cobertura de **creme** e casquinhas de biscoito **Oreo**... você as conhece, **não é**?

Têm um sabor **tremendo**...

... mas quem é que só comeria **tortas de chocolate** pelo **resto da vida?**

O movimento pela **diversidade de gêneros** é o movimento para que os quadrinhos alcancem a excelência em muitos gêneros **diferentes**...

... **inclusive** o dos **sujeitos em colantes**.

Felizmente, tem havido **exceções**. Nos anos **80**, aqueles que melhor **entendiam** de super-heróis começaram a **desconstruir** o gênero, esperando insuflar alguma **vida** em velhas carcaças, **rompendo** praticamente **todas** as **"regras"** testadas e comprovadas.

O Batmão velho e durão de Frank Miller, de ***O Retorno do Cavaleiro das Trevas***.

O vigilante Rorschach de ***Watchmen***, de Alan Moore e Dave Gibbons.

A desconstrução dos anos 80 deixou evidentes os **mecanismos internos** do gênero e se tornou a fundação de uma **reconstrução** resoluta e unívoca por argumentistas dos anos 90.

Tom Strong, de Alan Moore (de novo!) e Chris Sprouse.

A Vitória Alada, de ***Astro City***, de Kurt Busiek. Desenho de Brent Anderson.

Alguns acham que o **gênero dos super-heróis** e as **revistas em quadrinhos** foram feitos **um para o outro**; que é meramente o caso de **"os quadrinhos fazerem o que fazem melhor"**.

O mercado de quadrinhos **japonês** e **europeu** do pós-guerra demonstrou enfaticamente que a forma pode prosperar em **dezenas** de **gêneros** ao mesmo tempo, sem depender de **sujeitos em colantes**...

... enquanto que no **cinema**, na **TV** e nos **videogames**, uma onda de **super-heróis** e **fantasias de superpoder** aparentadas vem capturando a imaginação de muito mais crianças do que qualquer de seus **predecessores** quadricrômicos.

Os super-heróis têm a ver **antes de tudo** com o **desempenho de um papel** – com **tornar-se o personagem.**

Discuti, em ***Desvendando os Quadrinhos***, por que acho que a forma possui um grande **potencial inexplorado** para a **participação do público***.

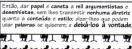
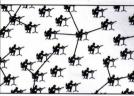
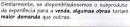
Mas no ramo das **fantasias de superpoder em primeira pessoa**, ao qual pertencem os super-heróis, uma **nova tecnologia** já vem **desancando os quadrinhos**, e só vai **ganhar mais força** nos próximos anos.

*No Capítulo 2, "*O Vocabulário dos Quadrinhos*".

Os Quadrinhos já não podem se dar ao luxo de pôr todos os seus **ovos** na mesma **cesta**, e um número crescente de criadores e empresários vem **admitindo** isso.

Acho que o desenvolvimento dos gêneros **em geral** pode ter sido inevitável...

SPFFT!

Fósforos

Algumas dessas visões exibiriam sem dúvida **assuntos, estilos** ou **sensibilidades comuns**, mas presumindo-se que cada artista trabalhasse **separadamente** de seus colegas, tais elos comuns seriam **coincidência** (embora pudessem decorrer de **influências societárias** em comum).

Se deixássemos então que os criadores **lessem** o trabalho uns dos outros, membros do grupo começariam a se **influenciar** mutuamente, e **alguns** seriam mais imitados que **outros**.

Similarmente, se disponibilizássemos o subproduto da experiência para a **venda**, **algumas obras** teriam **maior demanda** que outras.

Uma: Eles seriam vistos como parte de algo **maior**, melhorando seu **reconhecimento** como **grupo** e a **reincidência de consumo**.

Duas: Eles ofereceriam a novos criadores uma **visão coerente** do meio, que poderia ser rapidamente **absorvida**.

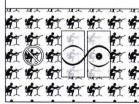
Três: Graças às **economias de escala**, os produtores dos maiores grupos poderiam obter uma **vantagem econômica**.

As mesmas forças que dão aos gêneros uma **vantagem** sobre os **não-gêneros** também conferem aos gêneros **maiores** uma vantagem sobre os **gêneros menores**, com o que os últimos se **dissolvem** ou em muitos casos **orbitam** em torno dos primeiros (como faroestes e obras de ficção científica com vernizes de história de super-heróis).

Se este for um caso de **"sobrevivência dos mais aptos"**, então o resultado pode de fato ter estado perto de **inevitável**, mas após a concepção a **sobrevivência do maior** é com mais freqüência o caso; e a concepção em si é moldada pelas idiossincrasias de **criadores individuais**; idiossincrasias que podem ter sido emuladas durante **décadas** por um grupo crescente de **admiradores** e **imitadores***.

Retorne ao **início** do exercício dos mil artistas, **remova** aquele artista influente da linha e **refaça** a experiência, e você pode acabar ainda assim tendo um único gênero... **mas teria sido o mesmo?****

*Artistas que, apesar de sua devoção ao criador original, podem estar incertos quanto a qual de suas manias pessoais seria o ingrediente secreto da obra.

**Exemplo da vida real: E se Jerry Siegel jamais houvesse conhecido Joe Shuster?

O fenômeno do **artista** ou **estilo popular** pode parecer menos sujeito a **mudanças** quando visto como **subproduto** da **cultura em geral**...

... mas o **grande público** muitas vezes fica **deslumbrado** pelos mesmos indivíduos idiossincráticos que deslumbra a **comunidade criativa**...

... e na época imediatamente posterior a sua **concepção**, a popularidade de um gênero pode ser um produto da **moda passageira**, do **espírito de época** ou das **condições temporárias de mercado**.

Em alguns sentidos, a batalha pela diversidade de gêneros é uma batalha **contra** a própria **idéia** de gênero.

Afinal de contas, um **número** maior de gêneros poderia ser visto tão-somente como um número maior de **gaiolas** regradas para **enjaular** os quadrinhos.

No caso do artista que tenciona não seguir **regra alguma***...

... as chances de descobrir um lugar na **prateleira** de alguém são pelo menos **ampliadas** num mercado **diversificado**...

... e quanto aos que **selecionam** com minúcia suas regras, é possível descobrir toda uma riqueza de **técnicas** observando-se os que já estão no campo há algum tempo.

Em parte alguma isso foi demonstrado com mais vividez do que no mercado de quadrinhos do **Japão** no pós-guerra.

Os gêneros dos quadrinhos se **diversificaram loucamente** no Japão nas décadas de **50** e **60**, e, conforme cada gênero **crescia**, fazia-o de uma **forma diferente**.

*Ou seja, o tipo de quadrinhos mais desesperadamente necessário.

A clássica revista de beisebol ***Dokaben***, de Shinji Mizushima, por exemplo, apresentava um visual físico elástico que capturava perfeitamente a **movimentação** e a **dinâmica** do jogo.

Dragonball e ***Dr. Slump***, de Akira Toriyama, destilavam **comédia** e **absurdos infantis** em seu perfeito **veículo estilístico**.

O gênero dos **samurais** evoluiu ao longo dos anos até incorporar um **estilo de linhas gestual e impetuoso**, retratando a **violência** da era, bem como o sabor de **antigas ilustrações lineares**.

Desenho de Goseki Kojima

E num sem-número de **quadrinhos românticos** escritos por **Riyoko Ikeda** e outros, os conflitos emocionais interiores eram visualizados em **colagens** de **rostos** e em efeitos **simbólicos** e **expressionistas**, que removiam a ênfase de relações **externas** em favor de relações emocionais **internas**.

Esta última abordagem é particularmente reveladora quando comparada aos **hábitos arraigados** de quadrinistas dos EUA.

No livro justamente intitulado ***Como Desenhar Quadrinhos ao Estilo da Marvel****, o desenhista John Buscema nos mostra um **diálogo** em três quadrinhos...

... e então redesenha os mesmos quadros no **estilo dinâmico** (ou seja, um Kirby aprimorado) da **Marvel Comics** de então.

*Ainda disponível nas lojas após todos esses anos (ele saiu em 1977). Muitas de suas regras básicas ainda são seguidas — conscientemente ou não — nas atuais revistas de super-heróis.

Todavia, em **ambos** os exemplos as relações **físicas** são **reiteradas** em quase **todos os quadrinhos***!

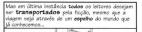
Como **peças de um jogo** reunidas para um **confronto**, sempre atentas à **posição** do outro indivíduo.

Este e outros incontáveis maneirismos encontram-se **tão profundamente arraigados** nos quadrinhos americanos que mesmo os criadores **"alternativos"** têm dificuldade para escapar a eles; o que inibe o crescimento de outros gêneros.

Um **exame** consciente dessas tendências pode ajudar os artistas a **romper** o casulo, mas o **maior progresso** virá das mesmas fontes de sempre: os **esforços individuais** de artistas com uma visão **intensa demais** para ser **contida**.

As duas primeiras defendem um corpo de obras que represente o mundo **tal como ele é**, e todavia a terceira parece voltar-se a nossa necessidade de **escapar** do mundo.

Por ironia, muitas vezes são aqueles indivíduos mais versados nas **duras realidades** da vida que crescem menos inclinados a **revisitá-las** na **ficção**.

*Em cinco dos seis quadrinhos na ilustração original.

... e na medida em que ninguém nos permitiu **escolher** o mundo em que **nascemos**, uma breve **escapada** parece um **desejo simples**, um dos **muitos** que os quadrinhos podem **satisfazer**.

... e deixando como **desafio** para o **novo** século...

... a **busca** pelos outros **noventa e nove vírgula nove**.

PARTE 2

PEGANDO UMA ONDA

O Segredo das Ferramentas

Algumas Idéias sobre os Computadores

10010100101100101010110010101

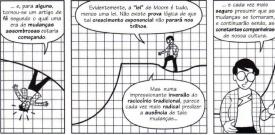
E então ele disse:

E **hoje**, em minha empresa, poderíamos construir um computador **mil vezes mais potente** que o Whirlwind...

... e ele teria o tamanho deste **cinzeiro**.

A cada **sete anos**, ele disse, os computadores se tornavam **dez vezes** mais **potentes**, conforme mais e mais **circuitos** podiam ser compactados no **chip** padrão.

Perguntei: não existe um **limite**? Até que ponto as coisas podem ficar **menores**?

Meu pai respondeu que até o **comprimento de onda** de um **fóton**.

Meu **primeiro computador***, comprado no fim de **1992**, proporcionou minha primeira **exposição** concreta à **curva íngreme** da Lei de Moore...

... conforme eu contemplava, com espanto, quão rapidamente cada **nova geração** de **máquinas** suplantava a **anterior**.

Enquanto escrevo isso, menos de **oito anos depois**, os **descendentes** mais econômicos de minha primeira máquina já têm **doze** vezes sua **velocidade**, **vinte vezes** sua **memória** e **oitenta vezes** sua **capacidade de armazenamento**!

Tudo isso por **trezentos dólares** a **menos!**

E na época em que você ler isso, essas **novas** máquinas já parecerão **lentas**, **fracas** e **caríssimas**!

Conforme as vendas de PCs **subiram**, subiu igualmente a **percepção pública** do **ritmo** alucinante das mudanças, e com ela veio um aumento na **badalação** e na **especulação** precipitada.

Fabricantes de micros e **comerciantes online** aproveitaram a animação pública e tentaram **redirecioná-la** para seus próprios **produtos** e **serviços**, prometendo levar as maravilhas de um **admirável mundo novo** aos **lares** dos consumidores.

No entanto, esse mundo ainda não cabe num **gabinete de CPU**, e certa **desilusão** talvez seja **inevitável**.

Enquanto isso, muitos **profissionais digitais** trabalham num mundo **menos idealista** do que aqueles que adentraram há uns poucos anos. Para muitos, o **"negócio do futuro"** decaiu para os **"negócios como sempre"**.

O golfo entre a badalação e a realidade pode produzir tanto **crédulos** como **cínicos**.

*Como a maioria dos artistas gráficos da época, comprei um Mac.

... e as **dificuldades** dos previsores aumentam **exponencialmente** conforme aumenta o **intervalo de tempo**.

Todavia, os futuristas de hoje têm duas **vantagens** importantes sobre os sábios de eras **passadas**. Uma é a relativa **certeza** da **Lei de Moore** e de seus corolários gerais na **próxima década**.

2000 '03 '06 '09

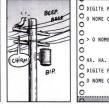
A outra está na **natureza** das **tecnologias da informação**, que podem se adaptar tão rapidamente às **necessidades** e **desejos** fundamentais dos usuários que a **compreensão** de tais necessidades e desejos serve muitas vezes como um bom **mapa rodoviário** do **futuro**...

... mas as necessidades **permaneceram**, e quando os primeiros computadores eletrônicos programáveis, como o **ENIAC**, estrearam nos **anos 40**, fizeram-no para **atender** a certas **necessidades governamentais** e **institucionais** envolvendo a **digestão de números** além das capacidades humanas.

Os heróis não celebrados J. Prester Eckert e John Mauchly, do ENIAC.

Quando o **Whirlwind** entrou em cena nos anos **50**, contudo, havia **indícios** de que a nova invenção da humanidade poderia reservar algumas **surpresas**.

O Whirlwind fora construído pretensamente para **pesquisas defensivas**, mas encontrou muitas utilidades **novas** ao longo dos anos, de **cirurgias de retina** até a **prospecção sísmica**.

Os computadores atenderam a **necessidades**, mas também geraram em seus criadores o **desejos** de **ir além** – desejos que acabariam dando nascimento a aplicações tão inesperadas como a **computação gráfica**, as **redes** e a **interatividade em tempo real**.

*Uma "necessidade", afinal de contas, é apenas um desejo que teve tempo de fermentar.

**Acessível do ponto de vista institucional – ou seja, abaixo de 20 mil dólares.

... e atingirá a mesma **forma** básica.

A **aceleração** das comunicações mediadas por computadores.

Vistas **individualmente**, essas tendências anunciam anos **felizes**, mas de modo algum **notáveis**.

Agora, mesmo meu **genro** imprestável pode comprar um **PC**!

Oooh! **Veja só** o espaço de prateleira que **sobrou**!

Com esses ***downloads* rápidos**, tenho mais tempo para, hmm... **trabalhar**!

Uau! Dá até pra ver as **pintas** dela!

Estamos com **sorte**, Bill! Eles aceitam **VISA**!
Graças a Deus!

TEM MENSAGEM PARA VOCÊ!
Mas que p...?

Mas se elas agirem em **concerto**, tendo um tempo maior para se **desenvolverem**, algumas situações muito mais **dramáticas** virão à mente.
12 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Entre elas: o crescimento de uma **nova geração** totalmente **familiarizada** com a **mídia digital**...

... um **realinhamento** radical das **economias** industrializadas...

COMPRAR

... o advento da **computação "trajável"**...

... os primeiros sinais de uma genuína **inteligência artificial**...

... a maturação da **realidade virtual** como algo mais do que uma **novidade** que dá dor-de-cabeça...

... e os primeiros **protótipos** imperfeitos de um aplicativo de arromba...

... um **tradutor** universal.

Cada ciclo de **necessidade**, **invenção** e **desejo** nos leva a um novo **nível tecnológico**, no qual as **tradicionais premissas** do nível **anterior** podem tornar-se **obsoletas**.

O segredo das ferramentas é que elas...

... raramente se limitam à **coisa em si**.

As ferramentas da vida diária, consideradas **individualmente**, podem parecer **inócuas** e **familiares**, mas desvista-as da superfície e quase **todas** abrigarão uma de um rol de **idéias simples** e **poderosas**:

A de que o **mundo** pode ser **moldado** segundo nossa vontade.

A de que os **pensamentos** podem ser **transmitidos** através do **tempo** e das **distâncias**.

A de que podemos **ampliar** nossas **capacidades físicas**.

A de que podemos prolongar nossas **vidas**.

*Daqui a cinco anos, por exemplo.

A de que o **mundo** da **mente** pode ser **ampliado**.

A de que a **inteligência** pode ser recriada.

A de que a **distância** pode ser **apagada**.

A de que a **informação sozinha** pode fazer um **mundo**.

E tentarei o tempo todo **ir além** das **caixonas de metal**...

... que podem ser um grande **desvio** da **promessa**...

... de uma **nova tecnologia**...

... assim como durante **anos** nossos **panfletos coloridos e grampeados**...

... foram um **desvio** da **promessa**...

... de uma **forma de arte**.

CRUZANDO A PORTA
A Produção Digital

Usar os **computadores** para **produzir arte** é uma idéia quase tão **velha** quanto **os próprios computadores**.
01
10
01
1

Mesmo os antigos **gigantes com válvulas de vácuo**, como o Whirlwind, de vez em quando se **distraíam**.

Mas não foi senão nos **anos 70** que os computadores começaram a gerar **imagens únicas** regularmente.

Alguns dos primeiros artistas dos computadores usaram as novas ferramentas para **imitar**, **relembrar** e **processar** a aparência do **mundo físico**.

Outros se esbaldaram no tipo de imagens que **somente os computadores** podem **produzir**.

Os defensores de **ambas** as abordagens viam os computadores como uma dádiva para artistas de **todos** os campos. Mas poucos **artistas individuais** tiveram grande incentivo para **trocar de ferramentas** durante os **primeiros anos** dos computadores.

Jogue fora essa velha **prancheta**, Leo. Esta gracinha pode desenhar um **círculo perfeito** em apenas **cinco minutos** e só custa **900 mil dólares**!

Click

RENDA-SE, HUMANO RIDÍCULO.

E, embora **muito mais baratos**, os **computadores pessoais** dos anos **70** e início dos **80** ainda eram sobretudo **calculadoras**, e não **cinzéis**.

AINDA ESTAMOS NOS DIVERTINDO?

A **tecnologia** da **criação de imagens** já era **sutil** e **sofisticada**, mesmo **antes dos computadores**.

A maioria dos artistas revelou **pouco interesse** em produzir arte **digitando comandos** numa **máquina**, quando podia continuar enraizada num mundo muito mais **intuitivo**, onde **"você tem aquilo que vê"**.

A FACE DOS COMPUTADORES NAQUELES DIAS — A "INTERFACE" ENTRE MÁQUINA E USUÁRIO — ERA UMA SÉRIE BRUTA DE COMANDOS ESCRITOS, MUITAS VEZES NUMA LINGUAGEM OBSCURA QUE EXIGIA CONHEC...

> ALERTA: LINHA DE ERRO 47.

... IMENTO ESPECIALIZADO PARA REALIZAR ATÉ MESMO A MAIS SIMPLES DAS TAR...

> COMANDO ILEGAL: 132452 SYS/D4038
> SYS STAT/MEM CONF837-97 A:&)%

... EFAS. (AH, ESQUEÇA!)

> ABORTAR?

Mas já em **1973**, engenheiros do **Centro de Pesquisas de Palo Alto***, da Xerox, vinham investigando algum meio de **representar graficamente** o panorama da computação, na esperança de melhorar dramaticamente sua **praticidade**.

O computador "Star" da Xerox, completo, com um mouse precoce.

A **"interface gráfica com o usuário"** oferecia **metáforas visuais** de todos os aspectos da computação, e mostrou-se **natural** e **bem-vinda** para os novos usuários.

A Xerox não conseguiu **comercializar** com êxito sua inovação, mas **outros** logo o fizeram**, com **resultados espetaculares**.

The Apple Macintosh, 1984

Microsoft Windows, 1985

*Conhecido como "Xerox PARC".

**Executivos da Apple (incluindo Steve Jobs) visitaram o Xerox PARC pouco antes de criarem o tipo de interface hoje usado nos MACs. A Microsoft logo os sucedeu com o Windows.

Infelizmente, nos **anos 80**, a impressionante caixa de ferramentas da GUI era obstruída pela falta de **velocidade** e **potência**.

O adágio de que **"uma imagem vale mais que mil palavras"** mostrou-se aquém da verdade, quando uma única **imagem para impressão** podia ser composta de até 100 milhões de **pixels***.

Posteriormente, revistas digitais mais **elaboradas** se aliaram em geral a **gêneros familiares** e **seguros**.

Ilustração de ***Batman: Digital Justice***, de Pepe Moreno

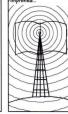
Conforme a tecnologia **amadureceu**, alguns artistas puseram os computadores a serviço de uma sensibilidade provinda claramente dos **meios naturais**.

Ilustração de ***Mr. Punch***, de Neil Gaiman e Dave McKean.

E uns poucos, **muito** poucos, deram **ênfase** aos aspectos mais **exóticos** das imagens geradas por computador, na esperança de apresentar algo inequivocamente **novo**.

Ilustração de ***Blue Loco***, de Mark Landman.

Enquanto isso, **nos bastidores**, os computadores se tornam **onipresentes** na **arte-final** das revistas em quadrinhos destinadas à publicação.

No momento em que escrevo, as **cores** e as **letras** das **revistas** do **grande mercado** vêm sendo inseridas rapidamente por sistemas **digitais**, com resultados surpreendentemente **sutis** em muitos casos.

*Pixels: contração de "*picture elements*" ("elementos pictóricos"), os pequenos pontos que os computadores processam para criar a ilusão de tons contínuos.

**Retratado: *Shatter*, de Peter Gillis e Mike Saenz, produzido num Mac em 1985, quando eles eram aquelas coisinhas pequeninas!

*Marshall McLuhan defende com freqüência essa idéia.

... de modo que antes de poderem se impor **visualmente**, os computadores tiveram de se mostrar **úteis**.

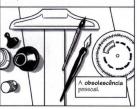
No ano **2000**, passada mais de uma década de **"utilidade"**, surgiu uma seleta classe de **peritos** digitais...

... e muitos **artistas mais jovens** passaram a ver a aquisição de um computador como o **primeiro passo** na escalada rumo ao **poder**.

Para **outros**, contudo — sobretudo **artistas veteranos** de **gerações mais antigas*** —, o rápido **ritmo** da mudança pode ser **perturbador**...

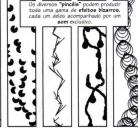
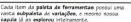
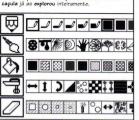
... e a perspectiva de a indústria dos quadrinhos **transitar totalmente** para os computadores pode levar a uma **severa alienação**.

Click
DIGITE A SENHA DE 27 DÍGITOS.
INDÚSTRIA DOS QUADRINHOS
??
??

Após décadas dominando as tecnologias da **caneta**, do **pincel** e da **reprodução mecânica**, o advento dos computadores só pode significar uma coisa para esses artistas:

Para esse **terceiro grupo**, o futuro talvez não seja tão **sombrio** como eles esperam...

... mas tampouco os primeiros **dois grupos** esperam que o futuro seja assim tão **simples**.

*Embora toda geração tenha uma parcela de artistas que evita os computadores qual fossem a peste.

*O Kid Pix já está no mercado há vários anos, e é considerado como que um clássico. Eu mesmo gosto de brincar com ele.

Se clicarmos na dinamite **de novo**, antes de os círculos **sumirem**, descobriremos que eles **continuam no lugar**...

... e podem então ser **combinados** com **outros** padrões similares se repetirmos o processo num **ponto diferente**.

E experimente dizer a minhas filhas que **não é isso** o que uma borracha **devia** fazer!

HA! HA!

Esta capacidade de **brincar** com as novas ferramentas, de conhecê-las **por dentro**, é nossa melhor esperança de **compreendê-las**.

As crianças não têm um **monopólio** da capacidade de brincar. Este fenômeno envolve tanto a **atitude** como a **idade**.
Mas para muitos artistas com a **minha idade** ou **mais velhos**, uma certa dose de **"desinstrução"** viria a calhar.

Às vezes, quando olho os trabalhos de minhas filhas, eles me lembram certa tarde em **1994**...

Eu estava dando a primeira olhada nos melhores **CD-ROMs** do ano quando nossa amiga **Carol** e seu filho de **14 anos**, **Brad**, apareceram.

Brad se **sentou** e começou a **brincar** com um dos discos, e em questão de **minutos** ele me olhou e disse: "Ei, Scott..."

"... você tentou a porta com a inscrição **'Não Entre'**?"

Nem preciso dizer que **não** tentei; e foi então que me dei conta de **quantos** artistas como eu deixaram de abrir **"N"** portas que poderiam ter levado a **novas possibilidades**, simplesmente porque não era esse o seu **trabalho**.
Não Entre
Não Entre

Não Entre

Não Entre

Não Entre

Entre

Não Entre

Não Entre

As coisas raramente **começam** assim. Os **iniciantes** da mídia digital costumam se **esbaldar** com suas **novas habilidades**, escancarando **porta** atrás de **porta**.

Isso implica **suspender o juízo** temporariamente e não perguntar se um dado efeito visual **"funciona"**...

... mas sim se o efeito narrativo é **interessante**, e como os quadrinhos podiam **fazer uso dele**.

Qual seria o efeito narrativo de uma série de **planos de fundo** sujeitos a uma ligeira distorção?

Como **reagiríamos** a uma história totalmente em **"relevo"**, em vez de desenhada?

De que modo imagens **borradas** afetam a experiência de leitura?

Quanto da **densidade** e **repetição** disponíveis em programas **baseados em objetos** cabe numa única página?

Qual o potencial de uma história em quadrinhos feita inteiramente de **Clip Art**?

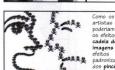
Quais os **limites extremos** da **abstração** e **compreensibilidade seqüenciais**?

Até que ponto o **movimento** pode ser representado por **raios, ruídos** e **manchas de moção**?

Até que ponto a **edição digital** de um texto pode ser usada para **efeitos expressivos**?

Como a **estilização** de **cartuns** funciona num **ambiente 3D**?

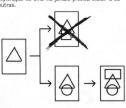
Como os leitores interpretam um mosaico de **"pixels"** ampliados?

Quais os efeitos narrativos das imagens perfeitamente **simétricas** que o computador pode gerar?

Como os artistas poderiam usar os efeitos da **cadeia de imagens** e os efeitos padronizados dos **pincéis**?

Até que ponto as distorções **ondulação** e **redemoinho** aumentam os níveis de **ansiedade** numa imagem?

Como programas que produzem imagens **realistas** podem contribuir com o **surrealismo**?

Como nosso senso de tempo seria afetado se os **próprios quadrinhos** assumissem uma **presença física**?

E graças ao poderoso comando **"desfazer"** e à possibilidade de salvar **versões intermediárias**, a exploração de uma via jamais precisa excluir a de outras.

A **tela digital** oferece um **mundo maleável** com oportunidades ilimitadas de **revisão** e **expansão.**

Os computadores substituem toda uma **armada** de **meios físicos** com um **único ambiente de trabalho,** mas ao fazerem isso expandem em grande medida a paleta de **efeitos visuais;** e essa paleta **cresce** a cada dia...

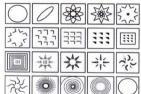
... e, vale repetir, a ferramenta que torna isso tudo possível não é algo que pomos num **gabinete metálico**...

... ou num **disco plástico** dentro de uma **caixa de papelão**...

... ou numa faixinha com um centímetro de largura feita de **ícones** compostos por pixels brilhantes numa **tela de vidro.**

A ferramenta é a **idéia** de que a **arte** como **informação** é intrinsecamente **ilimitada**...

Uma vez que os elementos produzidos por programas de "desenho" são **objetos matematicamente definidos**, eles podem ser **movidos**, **duplicados** e **transformados** vezes e vezes seguidas, permanecendo sempre **nítidos** e **precisos**.

Em contraste, os programas de "pintura" armazenam e processam imagens como vastos mosaicos de minúsculos **pixels**, que **alteram suas cores** imperceptivelmente a cada **mudança** feita na **imagem geral**.

Esta **convergência** de **estratégias aplicativas** pode ter seu principal impacto nos **modeladores 3D**, a maioria dos quais gera **esqueletos** de traços "desenhados" recobertos com uma **pele** "pintada" de luz e textura.

O **preparo** de tais modelos tem sido tradicionalmente um tedioso procedimento **passo-a-passo** que reflete a **distância** entre os dois tipos de programas...

... mas conforme a capacidade de processamento continua a **crescer**, os artistas vêm ganhando a habilidade de criar imagens **de improviso**, mesmo na fase inicial da modelação...

... bem como de **"pintar" diretamente** sobre **modelos acabados**, em vez de se limitarem a aplicar suas **peles planas pré-fabricadas**.

Em outras palavras, ao **fragmentar** a estrutura de um **tipo** particular de imagem em suas **partes** constituintes, os computadores conquistaram o poder de **gerar** tais imagens...

... mas ao **reagrupar** tais partes e congregar os passos anteriores num **processo intuitivo integrado**...

*Infelizmente não me lembro de quem fez primeiro esta comparação; alguém quer o crédito? (Eu o incluirei no scottmccloud.com.)

A tão propalada **barganha** entre o **poder** da computação e a **espontaneidade** da caneta e da tinta é apenas uma **condição temporária**.

Avanços tanto em ***software*** como em ***hardware* devolverão** a espontaneidade a muitos artistas ainda nesta **década**.

Conforme a tendência rumo à **miniaturização** continuar em sua marcha, tais lousas monitoras e os **computadores** que as **operam**...

... podem ser e provavelmente **serão** combinados, ao estilo de um *laptop*, numa única **ferramenta de desenho onivalente** sem fio.

... num **ambiente** tridimensional virtual**.

CLIK!

Ferramentas gráficas baratas e populares já existem há pouco mais de **uma década**!

ELE ESTAVA NA FACULDADE QUANDO FUI DESPACHADO

Isso significa que praticamente **toda pessoa** que produza arte em computadores é um **imigrante** neste **novo mundo**.

Agradeço ao escritor Douglas Rushkoff por esta metáfora.

*Ainda muito cara... por enquanto.

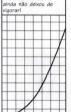
**Tive o prazer de usar protótipos dos dispositivos de resposta a pressão necessários para isso. São um grande avanço desde o "aponte e clique"!

... que apenas os **humanos** executam!

Os seres humanos não correm **grande risco** de serem **substituídos** tão **cedo**...

ARF! ARF!

*Levando diretamente, como é o caso, a alguns dos tópicos mais gerais associados à inteligência artificial.

*Os computadores mais simples tinham chegado à casa dos 400 dólares no início de 2000, mas isso sem um monitor, sem programas gráficos e sem os periféricos relativos, como scanners.

A **natureza difusa** e **distributiva** do que hoje conhecemos como **Internet** se reflete em suas **origens** – no **trabalho duro** e na **atividade intelectual** de um grupo disperso de **mentes férteis**.

Vannevar Bush, em seu tratado ***"As We May Think"**** (*"Como Podemos Pensar"*), de 1945, concebeu um mundo em que todo o **conhecimento humano** poderia estar disponível mediante um simples mecanismo com formato de prancheta, que ele chamava de **"Memex"**.

Inspirado por Bush, **J. C. R. Licklider**** chefiou no início dos anos 60 o estudo ***"Libraries of the Future"*** (*"Bibliotecas do Futuro"*), que começou a esboçar a estrutura de uma **vasta rede** de **informações** que os usuários poderiam acessar de casa.

Bush, Licklider e outros estavam apostando no surgimento de tecnologias que ensejariam uma **relação homem-máquina** muito superior ao **papel utilitário** atribuído à computação em meados do **século XX**.

*Bush era diretor do Escritório Federal de Pesquisa e Desenvolvimento Científico na época. O artigo foi publicado originalmente na *Atlantic Monthly*.

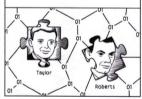
** Licklider foi, em épocas variadas, psicólogo, engenheiro e especialista em acústica.

Pouco depois do tratado de Licklider, um **general** que se tornara **presidente**, em resposta a pressões da Guerra Fria, criou uma **nova agência** para desenvolver **alta tecnologia** em nome da defesa nacional, à qual chamou **Administração de Projetos de Pesquisa Avançada**, ou ARPA*.

Embora ela obtivesse um orçamento de **dois bilhões de dólares**, a vasta maioria deste foi rapidamente **seqüestrada** quando a criação da **Administração Nacional de Aeronáutica e Espaço**, ou **NASA**, destituiu a ARPA de quase todas as suas **funções defensivas**.

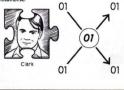
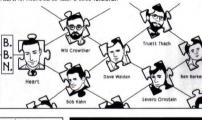
Ficando com meros **US$ 150 milhões** e um **novo diretor**, a ARPA sobreviveu redefinindo sua missão e concentrando-se em **pesquisas** prolongadas **para tempos de paz**. Licklider foi contratado e voltou rapidamente a atenção da agência para as **ciências da computação**, legando-a a seus sucessores **Ivan Sutherland**...

... e depois **Bob Taylor**, que, como líder da seção da ARPA renomeada **IPTO****, obteve um milhão para testar um **"experimento em rede"**, e contratou **Larry Roberts**, dos **Laboratórios Lincoln**, como seu gerente de programa.

Taylor notara que os computadores espalhados pelo país eram incapazes de trocar **recursos** e **informações**. Incomodava-o o fato de trabalhos importantes não serem **compartilhados**. Ele enxergou uma **necessidade** e propôs uma **solução**.

*A ARPA foi concebida, em parte, para atalhar rivalidades entre agências. "Ike" gostava de cientistas, e desconfiava do complexo militar-industrial.

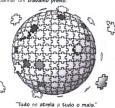
** "Information Processing Techniques Office" (Escritório de Técnicas para o Processamento de Informações).

Em **1968**, as peças começaram a **se encaixar**. Larry Roberts desenhou sucessivos **esboços** do **design** da rede.

Wes Clark, da **Universidade de Washington**, em St. Louis, proporcionou uma peça fundamental do quebra-cabeça ao sugerir um único **computador em rede** que desse conta do tráfego, em vez de fazer com que todos os **outros** computadores, com suas **diversas linguagens**, se comunicassem **diretamente**.

E para **construir** esse **"processador de mensagens em interface"**, como eles o chamavam, a ARPA contratou uma pequena consultoria de Cambridge, a **Bolt Berenek and Newman***. A equipe da BBN, sob a liderança pragmática de **Frank Heart**, foi incumbida de fazer a coisa **funcionar**.

Uma **peça crucial** que **faltava** ao quebra-cabeça fora na verdade proposta **anos** antes, e seria **redescoberta** por volta dessa época.

No **início dos anos 60**, o polonês **Paul Baran**, então da **Rand Corporation**, propôs uma **nova** e **radical** abordagem para as **telecomunicações**.

Baran ficara alarmado com a **fragilidade** da **infra-estrutura** de **comunicações** dos Estados Unidos no caso de uma **guerra nuclear**. Após um **primeiro ataque**, um **sistema de telefonia** avariado seria incapaz de transmitir uma ordem de **retaliação**...

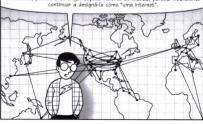
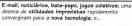
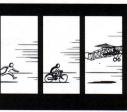
*Descobri recentemente que a empresa em que meu pai trabalhava, a Raytheon, por pouco não pegou esse trabalho!

*Ainda um monopólio naqueles dias.

Santa Barbara veio em seguida no que se chamou de **ARPANET**, sendo sucedida pela **Universidade de Utah**, pela **BBN**, pelo **MIT**, pela **Rand**, por **Harvard**, pelos **Laboratórios Lincoln**, pela **Universidade de Stanford** e pelo **Carnegie Mellon**.

E conforme a rede **cresceu** e outras brotaram no além-mar, **Vint Cerf**, do recém-criado **Grupo Internacional de Trabalho em Rede**...

Cerf

... e o discípulo da BBN **Bob Kahn** elaboraram o protocolo chamado **TCP / IP**, que **padronizou as comunicações** entre todas as redes, criando uma **"internet"**.

Kahn

A **última peça** do quebra-cabeça de hoje foi proposta no **CERN*** por **Tim Berners-Lee**, que em **1987** propôs um **protocolo**** para **vincular documentos** na Internet de acordo com o **conteúdo**, e não com a **localização**. Sua idéia se baseava no conceito de **"hipertexto"**, proposto originalmente por **Ted Nelson** em **1960** e posteriormente por **Doug Engelbart** na **SRI**.

Isto é, até que **Marc Andreesen** e **Eric Bina**, do NCSA***, na Universidade de Illinois, criaram um programa popular chamado **Mosaic** para visualizar **texto** e **imagens** na Web...

... sucedido por uma versão **comercial** e uma nova empresa chamada **Netscape**...

*Centre Européen de la Recherche Nucléaire (Centro Europeu de Pesquisas Nucleares), um laboratório de física de partículas em Genebra.

**O HTTP (Hypertext Transfer Protocol) e sua linguagem, a HTML (Hypertext Mark-Up Language).

***O Centro Nacional para Aplicativos de Supercomputadores.

É difícil acreditar que a **Web** só surgiu **há uns poucos anos***.

Enquanto escrevo estas palavras, cerca de **16 milhões de domínios** foram registrados **por todo o mundo**.

Há mais **sites** em **operação** do que **livros** na **Biblioteca do Congresso** – e a Web está crescendo diabolicamente **mais rápido**!

**Desvendando os Quadrinhos* já havia saído há vários meses quando Andreesen e Bina criaram o Mosaic.

WHOAH!
Conseguiu!

Imagine só! Um **mundo** inteiro de informações na **ponta dos dedos**, bem como esperavam **Bush** e **Licklider**.
Uh-hu! Olha só que monte de coisas sobre **pescaria**!

Não importa quão **esotérica**, nem quão **especializada**: ou a coisa **está** na Web ou **logo estará**.

Esta explosão de **comunicação** e **criatividade** está apenas **começando**.

Com milhões de sites existentes **hoje**, e **mais chegando** no ritmo de...
A-ham!

Por que todas essas páginas **em branco**?!

Espere um minuto...

Aqui.
Oh, estou vendo...

Vá por ali. Algo está aparecendo.
"Ganhe a viagem dos seus son..."

Oh, sinto muito! Esse é só um **anúncio**.
"17% concluído"... Que raio é isso?

Tudo o que obtemos da Web é **informação**; uma cadeia de **zeros** e **uns**.

Enviar todos esses dados por meio de uma **linha telefônica padrão***, foi comparado a sugar uma **ceia de Ação de Graças** com um **canudinho**.

Enquanto isso, abrir caminho pode ser **frustrante**, apesar das florescentes **opções de busca**...

... e embora o **merchandising** pela Web seja, segundo todos os critérios, um **novo e explosivo mercado**...

Em 2000, a Web já está bem munida de **mascates** e **pragas**...

... **ternos** e **colarinhos**...

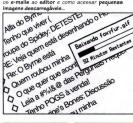
... **sociopatas** e **predadores**...

... e crimes monumentais de **mau design**.

*Enquanto escrevo, a maioria dos usuários ainda se conecta à Web a velocidades de 56 k ou menos.

... vastas mudanças **qualitativas** podem fazer da Web um local **muito diferente** em **pouquíssimo tempo**.

Afinal de contas, foram tais **mudanças qualitativas** que nos trouxeram a este ponto.

Nos anos **80** e início dos **90**, uma pesquisa convencional sobre **"Os Quadrinhos e a Internet"** provavelmente enfocaria os **quadros de mensagem**, os **e-mails** ao **editor** e como acessar **pequenas imagens descarregáveis**...

... e a primitiva **Web** dificilmente teria **velocidade** suficiente para difundir mais que **amostras de desenhos**...

No entanto, conforme a largura de banda aumentou, o percurso de **texto** para **imagens soltas** para **imagens múltiplas** só pôde representar uma coisa para os quadrinhos:

*Venho tagarelando sobre isso desde 1994, embora eu não tenha criado o scottmccloud.com senão muito depois.

Mas até o momento a **maior parte** da difusão digital ocorreu através da **Web**, e para termos um **instantâneo** dos quadrinhos distribuídos digitalmente na **virada do século**, é ela o **"local"** certo onde **procurar**.

*Mas pode esperar que a intersecção cresça rapidamente.

** Embora eles possam ser *quadrinhos digitais* – veja o próximo capítulo.

Enquanto escrevo isto, os **quadrinhos na Web** ainda estão fazendo a transição da **promoção** para a **difusão**.

Centenas de sites oferecem hoje **informações** sobre **quadrinistas** e sua **obra**, **amostras** de **desenhos**, **distribuição** *online*...

... e um **pequeno** mas **crescente** número de artistas está criando histórias destinadas **exclusivamente** à visualização na **Web**.

Imagens da tela do Comicon.com.

Desde as primeiras tiras, a exibição **página a página** na tela foi uma solução prática para alguns cartunistas...

Argon Zark, de Charlie Parker zark.com

Megaton Man, de Don Simpson *megatonman.com*

Leisuretown, de Tristan Farnon *leisuretown.com*

... enquanto outros empregam o método do **quadro a quadro**.

Crazy Boss, de Mark Martin *markmartin.net*

Vários **esforços coletivos** surgiram e desapareceram.

A coletânea "Art Comics" (um exemplo remoto que ficou). *artcomics.com*

*Mais estética do que financeiramente falando – ao menos pelo momento.

Algumas histórias *online* proporcionam **interatividade** por meio de hipertextos.

Impulse Freak, de Ed Stasny e outros. *sito.org/synergy/ifreak/hotwired/*

Algumas incluem **animações** limitadas e recorrentes...

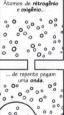
Magic Inkwell, de Cayetano Garza. *magicinkwell.com*

... e algumas, usando incrementos do navegador, como o **Flash**, oferecem **produções em multimídia** com **som** e **movimento** o tempo todo.

Star Wars: The Phantom Menace; versão em quadrinhos *online* em *starwars.com*

The Haunted Man, de Mark Badger, em *darkhorsecomics.com*

São questões básicas que rodeiam a evolução de **todas** as mídias na **"era da informação"**...

... uma fonte de **receios**, conforme avançamos do **papel** e do **plástico** para a transmissão de **informação pura**.

Ou, como diriam os **entendidos** e os **futuristas**, dos **átomos** para os **bits**.

Como escrevi em ***Desvendando os Quadrinhos***, vejo todos os meios de **arte** e **comunicação** como uma espécie de **ponte** entre **mentes**.

Esses meios convertem **pensamentos** em formas capazes de atravessar o **mundo físico** e ser **reconvertidas**, por um ou mais sentidos, em **pensamentos**.

ABC

E é isso o que — em algum momento da história* — elas finalmente **se tornaram**, conforme ganharam **incorporação física** nas artes da **pintura**, da **escultura** e da **palavra escrita**.

Muito mais **duráveis** que arranjos de **luz** e **ar**, eram padrões que **persistiam** muito depois que seus originadores se **silenciassem**, **deixassem** suas **casas** ou **nos deixassem de vez**.

No entanto, embora uma experiência jamais possa ser **perfeitamente reproduzida** a intervalos de **anos** ou **quilômetros** (não mais do que o pode através de uns poucos centímetros de **ar vibrante**)...

*Nosso melhor palpite é entre 40.000 e 10.000 a.C.

A **reprodução mecânica**, especialmente a **imprensa**, acabaria **amplificando** imensamente o **alcance** dessa estratégia, dando a uma **única mente** o poder de falar simultaneamente a **muitos milhares**.

A **fala**, por exemplo, propiciava a **interatividade em tempo real**...

Este **novo** método de comunicação era em grande parte de **mão única**.

A **fala** privada podia escapar ao radar da **opressão**.

Mas idéias como objetos podiam, **como** objetos, ser **descobertas** e **destruídas**.

E, para **alguns**, os objetos **em si** podiam ser venerados, **muito mais** do que as **idéias** que eles originalmente **incorporavam**.

Ninguém podia se apoderar do **som** e da **luz**, mas **objetos artísticos** podiam ser **possuídos**, trazendo **poder** e **status** ao **possuidor**.
Cuidado! Esse é um **vaso Ming**!
Desculpe, meu imperador!
BUMP!

E na era da **reprodução mecânica**, a oferta e a demanda de tais objetos raramente estiveram **em sincronia**...

... o que dava uma enorme **vantagem** aos que dispunham de **tempo** e **dinheiro** suficiente para controlar sua **venda** e **distribuição**.
?
KICK!

Mas quaisquer que sejam as **desvantagens** de tais objetos, durante séculos qualquer pessoa que desejasse cruzar grandes distâncias de **tempo** ou **espaço** só o poderia fazer convertendo suas **idéias** em **átomos**.

Ou seja, até que um novo tipo de objeto apareceu...

... um objeto capaz de **receber** idéias e **transmiti-las** sem **incorporá-las**...

... pronto para **mostrar** e **dizer qualquer coisa**...

... mas sem dizer **coisa alguma** sobre **si mesmo**.

Uma vez mais tínhamos **ar** e **energia** cruzando distâncias.

Algo **efêmero**, **fugaz**... um **padrão** temporário, presente num instante...
... e ausente no seguinte.

Desta vez, porém, cruzando não apenas uma **sala**...
... mas todo um **planeta**!

À primeira vista, tais **meios eletrônicos** pareciam oferecer o melhor de **ambos** os mundos.

Permitiam que se cruzassem **grandes distâncias** e se distribuísse **arte** e **informação** para **milhões**, assim como a **imprensa** – não, **melhor** que a imprensa –...

... fazendo com que o objeto continuasse **sem importância** – uma mera **mercadoria**, acessível à **maioria**, e nesse caso **adquirível** de maneira definitiva.
SALE

Mas **alguns** desses artefatos cumpriram a promessa melhor que **outros**.
E algumas das **desvantagens** da **arte como objeto** não desapareceram tão **facilmente**.

As grandes **emissoras**, por exemplo, mostraram-se tão **unilaterais** quanto seus predecessores de **papel e tinta**, proporcionando pouco da **interatividade em tempo real** da **fala**.

E embora ninguém fosse capaz de possuir o próprio ar, as **ondas** deste* se mostraram um recurso tão **precioso** e **limitado** quanto mil **vasos Mings**...

... e seus possuidores ficaram tão **poderosos** quanto **imperadores**.

Os atuais **meios de comunicação em massa** se tornaram um sinônimo de **cultura corporativa** multinacional.

Apesar de suas diferenças tecnológicas, os editores e difusores de meios impressos servem ao **mesmo mestre** – aquele em posse dos **recursos limitados**.

Quer se trate do **espaço de prateleira** de uma **livraria**...**

... de **salas** em seu **cinema local**...

... de **espaço de exposição** em **catálogos**...

... de **janelas** na **programação** das redes de TV...

... ou do **espaço perfeito** entre **um número** e **outro**...

... o conteúdo do que você pode **ver**, **ler** ou **ouvir** tem sido controlado com **rédea curta** numa trilha muito **estreita**.

*Ou seja, freqüências de rádio e TV, ou, em épocas mais recentes, franquias a cabo.

**Muitos não têm idéia de até que ponto os mostruários das lojas são pagos pelos produtores.

Enquanto isso, contudo, **outra** de nossas novas invenções ganhou uma **forma** muito **diferente**.

Durante anos, o **telefone** foi uma plataforma tecnológica por meio da qual **qualquer um** podia **"publicar"**...

... e que não tinha **limite prático** para o número de **"canais"**.

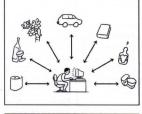
Embora alguém **possua as linhas**, **venda** os **aparelhos**...

... **mensure** o **serviço** e **comande a tecnologia**...

... no fim das contas esse "alguém" **não dá a mínima** para o que você ou eu dissermos ao **usar a linha**!

E é **este** modelo de comunicação, e **não** o modelo das grandes emissoras, que vem silenciosamente **se afirmando** desde que o telefone e os computadores se **conjugaram** pela primeira vez em 1969 e deram origem à **Internet**.

O que hoje conhecemos como **televisão** acabará sendo absorvido pela **mídia digital**, mas não deixe que o **jeitão de TV** de seu monitor o **engane**: a Internet é **telefonia pura**, com tudo o que ela **implica**!

No que toca à venda de **bens físicos**, a natureza interativa e descentralizada da Web já começou a reescrever muitas das **regras comerciais**...

E a transformação **deste** segmento da economia reescreverá praticamente **todas as regras do livro**!

A difusão digital é o ponto – uma genuína e completa **revolução**...

... mas apesar de todo o **burburinho** público, a primeira **onda** dessa mudança ainda precisa **chegar à praia** no momento em que escrevo.

Quando chegar a hora, os quadrinhos **pegarão essa onda** juntamente com quaisquer outras formas que puderem ser transmitidas como **informação pura**, e o **curso** de suas transformações terá algumas **similaridades**.

Antes que isso ocorra, contudo, cada uma delas terá de se expandir para **além** das **tecnologias** que originalmente lhes deram vida.

*Por exemplo, o preço unitário e os custos de entrega dos bens físicos ainda favorecerão os maiores produtores.

E provavelmente a **maior** de **todas** essas **tecnologias** é a que você está segurando **agora mesmo**.

A imprensa tem **seguidores leais**. Se a transição para os **quadrinhos *online*** significar o abandono do **papel** e da **tinta**, há muitos leitores que preferirão se desligar **para sempre**, e passe bem!

Pergunte-lhes **por quê**, e eles provavelmente começarão enumerando as **vantagens** da imprensa sobre os computadores...

Por exemplo: a tinta no papel oferece **resoluções** muito maiores que os monitores; ela é até **dez vezes mais nítida**.

Obras impressas são mais **portáteis**; podem caber no **bolso do paletó** ou ser enfiadas debaixo de um **travesseiro**. A maioria dos computadores **não chega nem perto**.

Obras impressas são **baratas**. O preço inicial é de apenas **uns poucos dólares**, contra **mil** ou mais no caso dos equipamentos de computação.

Obras impressas servem para **quaisquer plataformas***. Qualquer pessoa com um par de **olhos** pode ver o que está na página. Não há necessidade de um ***hardware*** ou ***software*** específico.

Obras impressas são **rápidas**! Uma vez aberta a página, as palavras e imagens **já estão lá**, e você pode **folheá-las** à velocidade que preferir.

Obras impressas são **fáceis**. Não existe **curva de aprendizado** para acessar a tecnologia do papel e da tinta. Mesmo a menor das **crianças** consegue fazer isso.

*Sistemas operacionais como o MS-DOS e o Windows, o MacOS e o Linux são exemplos de diferentes plataformas. Os documentos só costumam abrir em um único desses ambientes.

Nesta e em outras arenas práticas, a **imprensa** continua a **levar a palma** aos meios digitais, mas **por quanto tempo**?

Embora a tecnologia de **produzir obras impressas** tenha evoluído consideravelmente com o tempo, a experiência de **usá-las** não mudou muito em 500 anos.

A **experiência do usuário** da computação, por outro lado, muda literalmente **a cada mês**.

Telas de **maior nitidez**, por exemplo, estão rapidamente se tornando **práticas**, conforme a **tecnologia** de **CPUs** e **monitores** acompanha o ritmo perturbador da **Lei de Moore***.

PCs portáteis só estão alguns anos atrás de seus **equivalentes de mesa**. Cada nova geração é **menor** e **mais leve** que a anterior.

PCs por menos de **500 dólares** já são uma **realidade**, com **novas quedas de preço** a caminho.

A própria Web já deu a **todos os usuários** – independentemente da plataforma – uma **interface comum** para um mundo de **informações**.

A **velocidade de acesso** está aumentando em muitas regiões graças à avassaladora **demanda** de consumo e a uma variedade de **tecnologias concorrentes****.

Finalmente, a **facilidade de uso** — embora longe de ser um problema resolvido – **amadureceu** – e conforme os produtores cortejarem os **milhões de desconectados**, ela continuará uma **prioridade**.

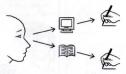
*Os monitores têm sido um gargalo momentâneo, sofrendo apenas melhorias estéticas, mas vários avanços são agora iminentes.

**Os modems a cabo, a DSL, a difusão por satélite e a fibra ótica podem todos propiciar enormes avanços na largura de banda, e já se encontram no mercado em muitas comunidades.

Para além de questões **práticas**, contudo, há alguma qualidade **estética** intrínseca ao **papel** e **tinta** que as **mídias digitais** jamais conseguirão **igualar**?

Por exemplo, será que a difusão digital interpõe um muro de **separação** entre **leitor** e **artista**...

... e existirá em nós alguma necessidade fundamental de **tocar** o que lemos na forma de **livros** ou **revistas**?

Com respeito à **primeira** questão, é claro que **ambas** as tecnologias são igualmente separadas do **artista**. Nem a **tela** nem a **página** representa um verdadeiro **contato pessoal**.

Afinal de contas, a transição da **imprensa** para a **mídia digital** jamais consistiu na superação da **arte** pela **tecnologia**...

A **segunda** questão, contudo, apresenta, sim, uma **diferença mais significativa**. Será que os quadrinhos **perderão sua magia** se já não pudermos **tocá-los**?

Não significa dizer que não sejamos **criaturas sensíveis;** nós **somos**!

Nossa experiência com o **cinema**, por exemplo, pode incluir toda uma série de **sabores, aromas** e **indícios táteis**...

... e uma **canção favorita** pode estar intimamente ligada às sensações de uma **atividade física** específica...

... mas quando essas experiências com **filmes** e **músicas** ocorrem num **contexto sensorial** diferente, elas não têm necessariamente de **perder sua força**.
Em vez disso, nós costumamos acolher as **novas sensações** como havíamos acolhido as **antigas**.

No caso de **leitores de quadrinhos** de todas as partes, nosso **elo emocional** primário se deu com a sensação de **tinta** e **papel**.

É essa a **única modalidade** de história em quadrinhos que **conhecemos** durante **toda a vida**, por isso somos evidentemente **parciais** com relação a ela.

Como todos os leitores, desenvolvemos um **apreço** pela **imprensa** diretamente **proporcional** às **experiências** que ela nos **trouxe**...
... mas se tivesse sido **granito**, **areia** ou **estanho** a produzir essa **mágica**, não sentiríamos para com eles a mesma **dívida**?

Afinal de contas, sem a **arte** e as **idéias**...

... e a **prosa**...

... e a **ciência**...

... e a **poesia**...

... e a **história**...

... e os **rostos**...

... e a **filosofia**...

... e a **política**...

... e os **nomes**...

... e o **riso**...

... e a **dor**...

... que **agraciaram** sua **superfície** por **centenas** de **anos**...

... a imprensa não passa de **madeira lisa** e **morta.**

Numa rede como a **Web**, há **três tipos** de coisas que você pode **vender**:

Em **outras palavras**:

Produtos físicos...

ÁTOMOS...

... **espaço publicitário**...

... GLOBOS OCULARES...

... e as **experiências intangíveis** da **própria** Web.

... E **BITS**.

Poucos duvidam da eficácia de **vender átomos** *online*. As lojas físicas praticamente puseram em **disparada** o mundo *online*, fazendo as vendas subir num **ritmo quase geométrico***.

A **publicidade** também se estabeleceu (embora **menos confortavelmente**), conforme os produtores de conteúdo procuraram meios de **ministrar à força** a **pílula mais amarga** do velho mundo das emissoras**.

Nem PENSE em fechar esta janela

COMPR

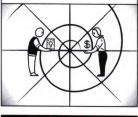
VAMOS ATORMENTÁ-LO ATÉ VOCÊ

*E com elas um cobiçoso mercado de ações, embora essa bolha, em particular, tenha de estourar mais cedo ou mais tarde.

**Ou, graças a uma ciência em rápida evolução, dão aos usuários melhores incentivos para engoli-la.

*Refiro-me à qualidade técnica: imagens nítidas, som bom etc.; claro que o mesmo se pode dizer da qualidade artística.

**Felizmente, grande parte da demanda de consumo será movida por atividades como videoconferências, que requerem muito mais largura de banda do que os quadrinhos.

Assim como no **mundo físico**, se leitores e criadores quiserem **comprar** e **vender** a **experiência** dos **quadrinhos** na **Web**, um mercado **surgirá à sua volta**.

... e devido aos custos da **própria transação**, qualquer coisa que custe menos de **dez dólares** não vale a pena para o **criador**.

Enquanto escrevo isto, o **preço médio** de uma revista em quadrinhos americana é de cerca de **três dólares****.

*Regra chave na computação: para qualquer série de passos que você tiver de executar repetidamente, haverá alguém tentando automatizá-la.

**Um tanto menos para alguns títulos do grande mercado; um tanto mais para revistas independentes.

A **Web**, à **primeira vista**, pode parecer um sistema tão **complicado** quanto o atual **mercado de quadrinhos**, e seria de esperar que ele **barrasse** o dinheiro com similar **velocidade**...

... mas o **"dinheiro"** neste caso é **informação pura** que pode **viajar** pela **rede** sem perder um **tostão** do **valor**.

Isso significa que **SE** nosso **criador** ***online*** conseguisse descobrir um método de pagamento com, digamos, **dez por cento** de custo de transação, ele poderia ganhar **noventa por cento** em cada venda.

OU poderia cobrar um preço **mais próximo** ao que teria obtido no **mercado impresso**...

... ajudando a criar um público leitor com **dez vezes mais poder de compra**!

Descobrir um **ponto de equilíbrio** entre ambos é a essência de todo **mercado**...

Desde meados da **década de 90** muitos **observadores da Web** (incluindo este que lhes fala) vêm advogando **sistemas de pagamento proporcional**, em que os custos da **venda** permanecem uma **pequena parcela** do **preço total**, mesmo nos níveis de **uns poucos centavos***.

O apoio da indústria à idéia de tais **"micropagamentos"** mostrou-se **volúvel**. Eles foram a **maior onda** em **96**, um **cadáver** em 98 e em **2000**!

(Bem-vindo ao **tempo** da **Internet**.)

'96

'98

'00

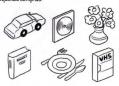
Apesar das **grandes esperanças**, os **pioneiros** do micropagamento encontraram uma **base de consumo fatalmente apática** em meados dos anos **90**.

Os surfistas da Web naqueles dias ainda estavam **"pagando com seu tempo"** no que se referia ao **conteúdo da rede**; por isso o mau desempenho foi **compreensível**.

Baixando...
Aguarde por favor.

Já em **2000**, contudo, o rápido crescimento em áreas como as **músicas descarregáveis** sugeriu um clima potencialmente mais **hospitaleiro**...

... e com a promessa de uma verdadeira **banda larga** no horizonte, uma safra crescente de **novos agentes** está prestes a **entrar em campo****.

O problema com os **cartões de crédito tradicionais** é que toda transação, **pequena** ou **grande**, tem um **custo fixo** para cobrir coisas como **faturas** e **atendimento ao cliente**; um custo que pode abocanhar **grandes pedaços** de **pequenas compras**.

Assim, se um artista quiser cobrar **30 centavos** de seus leitores por tais meios, ele **pode**...

... mas será cobrado em um ou dois **barões** pelo **privilégio**!

CONTA

*A idéia básica remonta à década de 70 e ao prolongado (e polêmico) projeto "Xanadu", de Ted Nelson.

**Consulte meu site para atualizações sobre este novo e volátil mercado.

... e que, por **pequenas quantias**, o processo devia ser tão **simples** quanto um **único clique**.

aqui para Ouvir.

aqui para Ouvir.

$0.02

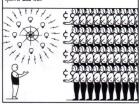
*Tenho em mente não mais que dois anos; por isso é melhor apostar nuns quatro. "Certo, embora tarde": esse é meu lema.

**Grande parte da promessa desses "livros expandidos" e dos inovadores CD-ROMs de multimídia foi frustrada pelo amargor do mercado em meados dos anos 90.

... ele toma emprestado o ***scanner*** de um amigo, liga seu **computador pessoal** e cria um **site** simples*.

E usando os 10 megas de **espaço livre** que vêm com seu **acesso à Internet**, ele entra no mundo ***online***.

E quando cada um daqueles dez leitores **recomendar** o site a **dez** de **seus** amigos, o trabalho continuará disponível para **todos 24 horas por dia**.

Até aqui, nosso **criador teórico** levou a coisa **na maciota**; mas digamos que ele queira levá-la **a sério**. Que em vez de **uma** história *online* ele queira oferecer **uma por mês**, e que em vez de **mil** leitores queira **dez mil**.

Esse espaço e tráfego extra terá um **preço** e poderá ser bastante **alto** se muita gente o **visitar**.

OW!

PARE DE ME BATER!

O primeiro efeito dos **micropagamentos** é que o **sucesso** já não precisa **matar** o site, já que os **lucros** podem **subir** mais rapidamente que os **custos**...

... enquanto o **preço** do **armazenamento** pode ser coberto por apenas **uns poucos leitores** por **mês**.

E se não conseguir mais do que esses poucos leitores, ainda assim nosso criador estará de **contas arredondadas****.

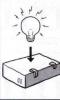
Disponibilizar uma história em quadrinhos **impressa** para esses mesmos **poucos leitores** custaria **milhares** de **dólares** em **pré-impressão, impressão** e **transporte** – e levaria **meses**!

*Sim, a coisa pode ser simples a esse ponto, pelo menos no início – embora eu tenha mais a dizer sobre o método do escaneamento em nosso último capítulo.

**Ou seja, ele pode reaver as despesas de disponibilização da obra. O custo do tempo do criador é evidentemente outro assunto.

Mas o que ocorre com a **lei** da **oferta** e **demanda** se a **demanda criar** a **oferta**?

A **difusão digital** não envolve meramente uma **melhoria da seleção**; envolve sim a **eliminação** da **idéia** mesma de **seleção**!
0 1

Se oferecer **acesso** a uma obra é uma mera questão de copiá-la numa **unidade de disco** e criar um ***link***...

... por que o **criador** teria de deixar seu trabalho **"fora de catálogo"**?

Se **ouvir** sobre uma obra é saber **onde** encontrá-la...

... por que o **leitor** daria bola para quem tem o **maior "estoque"**?

Em matéria de **música**, **arte**, **cinema**, **histórias em quadrinhos** e **palavra escrita**, nosso **planeta** está prestes a se tornar uma ***jukebox* gigante**...

... e as **fundações** de uma **nova economia** estão prestes a ser **lançadas**, **não** por aqueles que desejam causar **mortes**...

... mas por aqueles que querem ganhar a **vida**.

Em plena **virada do século** os **barões** do **mundo físico** começaram a **alavancar** sua **influência** na Web, levando alguns analistas a assumir a postura do "**Novo Jogo, Mesmas Regras**".

O noticiário vespertino está repleto de histórias de **fusões** e **aquisições corporativas**.

As **revistas comerciais** da indústria estão obcecadas por **Market Caps** e **OPIs***.

E em toda **esquina** e em todo **intervalo comercial** há **"Ponto Coms"** tentando chamar a atenção.

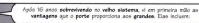
Num **clima** desses, pode-se recear que nosso **criador solitário** não **sobreviverá**...

... já que jamais excederá seus **mil leitores** depois que os **grandalhões** entrarem em cena!

Com mais **dinheiro** para aplicar na **produção** e na **promoção**, os **grandes** e **astutos** com freqüência passam à frente dos **pequenos** e **inovadores**...

... e, na **indústria** que se formou em volta dos **quadrinhos impressos**, vimos as ferramentas com que os **produtores** dos **grandes** conseguem **expelir** os outros **totalmente** do mercado.

Mas se você acha que as **mesmas regras** se aplicarão **automaticamente** na **Web** – **pense outra vez**!

*Abreviatura inglesa de "capitalização de mercado" e sigla de "oferta pública inicial" – se você ainda não sabia disso, considere-se um felizardo.

Um **custo unitário** médio menor, graças à **maior produção**.

Meios de **vencer distâncias** garantindo que todos os **revendedores locais** estejam **bem abastecidos**.

Meios de **fazer propaganda** mediante **anúncios** e **catálogos**.

E a capacidade de **gastar mais** na **produção** da própria **obra**.

A dinâmica do preço unitário no mundo **impresso** é um subproduto das demandas no mundo da **pré-impressão**.

Esta relação **evapora** num mercado de **bens intangíveis**, em que a transmissão de **um milhão de bits** tem o **mesmo** custo unitário, independentemente de tais bits constituírem **dez obras idênticas** ou dez obras totalmente **diferentes**.

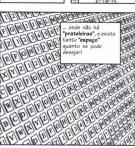
*Diversamente de seu provedor de acesso à internet, a empresa que abriga seu site pode situar-se em qualquer local da Terra.

Numa **única tacada**, a difusão digital também cancela a **vantagem das distâncias** dos grandes...

Na Web, **todos** os pontos distam apenas **um clique** de todos os demais...

... e não pode haver **lutas** pelo **espaço limitado de "prateleira"**...

MEGAMUQUE COMICS

BOOT!

Claro, os leitores precisam saber **onde clicar**! Será que esse **conhecimento** pode ser **restringido** pelos donos dos **bolsos mais fundos**?

Durante algum tempo, o tráfego **poderia** com efeito ser **redirecionado** tanto pelos **canais tradicionais**...

... como pela **própria Web**, graças à **publicidade** e a **portais** corporativos.

A idéia de que o **fluxo** do **tráfego** na Web pode ser **controlado** como no **mundo físico** foi uma das fontes do **cinismo** de muitos analistas.

Sabemos que o **poder** da **publicidade** é **limitado** se a obra em si **não compensar**...

... mas esse princípio só se **aplica** se os leitores souberem que têm uma **alternativa**!

Há quem receie que conforme mais e mais **"portais"*** outrora independentes forem **comprados** (muitas vezes a **preços imensos**) sem o intuito de se preservar sua **reputação de imparcialidade**...

RUMO À MAGNÍFICA WWW!

... tais sites poderão cada vez mais ser **preenchidos** com nada mais do que **licenças pagas** e **promoções da casa**!

... uma vez que só se pode manter os consumidores **dentro** se se mantiver a concorrência **fora**...

... e a **verdade** sobre a concorrência só precisa penetrar **uma vez**!

Se seu portal de confiança só leva a sites que **pagam** pelo **privilégio** ou que pertencem ao **dono** do portal...

... sua experiência será rapidamente **degradada** e você se voltará a **outras partes**.

E, a menos que tenha **acabado de sair do berço****, você saberá que **pode**.

Saberá porque conhecerá alguém cujo site **não** está na lista, e que já descobriu **por quê**.

Saberá porque os sites que visita terão *links* para **outros** sites, com *links* para ainda **mais** sites, que **nunca** poderão ser **policiados**.

E saberá porque sempre haverá pelo menos **um assunto** que você conhecerá suficientemente...

*Os portais são sites em que os usuários confiam como guias ou limiares para a Web — embora qualquer site com um grande número de visitantes possa atualmente ser considerado um portal.

**Temos hoje toda uma nova safra de "novatos", mas este é apenas um sinal da transição para a propriedade geral.

PENSE: Quantas vezes você esteve a fim de ver um **novo** e **excelente filme**...

... mas se **contentou** com o que estava em cartaz na **sua** região?

Quantas vezes você ficou animado com um certo **músico** ou **estilo musical**...

... sem encontrar o menor **sinal** dele em suas **estações de rádio** locais?

Quantas vezes você **ligou a TV** num programa **meramente passável**...

... só porque **não havia outra coisa**?

Agora pergunte-se: se **todos os filmes já feitos** estivessem em cartaz **bem ao seu lado**; se **todas as músicas já gravadas** estivessem **prontas para tocar** sempre que você **quisesse**; se **todo vídeo** estivesse nas pontas de seus dedos...

... você esperaria **um segundo** que fosse para **mudar**?!

Conforme a **vantagem promocional** dos grandes na Web se reduz, as ferramentas dos **pequenos** são **amplificadas**.

A **propaganda boca-a-boca**, antiga aliada dos **"grandes porém pequenos"**, nunca foi uma **garantia** de que os leitores **encontrariam** e **comprariam** tal ou qual revista no **velho sistema**.

Todavia, no mundo dos **bits** o boca-a-boca pode levar consigo um ***link*** para as histórias, ajudando as **novidades** sobre bons trabalhos a se espalharem como **fogo na mata**!

E conforme novos **métodos de pagamento** permitirem aos leitores pagar **pouco** por conteúdo **sobre** conteúdos, o poder da **crítica** poderá voltar **com força**...

... sendo pago não por editores e promotores, mas **pelos próprios leitores**.

... em vez de serem **esmagados** de volta ao **zero** pelos **noventa** que sempre cobiçam **mais**...

... e se **dez** puderem se tornar **onze**, então **onze** podem se tornar **doze**, e a corrida poderá finalmente ser travada com base nas **forças** dos corredores!

O que nos traz à **única força** que os grandes produtores continuarão a ter **a seu lado** na **nova economia**: a capacidade de dedicar mais recursos à **produção** da obra **em si**.

Os grandes produtores continuarão a ter mais **dinheiro** em mãos para aplicar em **talentos**, **tempo** e **tecnologia de ponta**.

O **criador solitário e sem fundos**, como sempre, terá de compensar seu tamanho com **criatividade**, **habilidade**, **perseverança** e **inspiração**.

De todas as revoluções da primeira seção...
... não há nenhuma que não seja afetada pela difusão digital.
Entre as mudanças mais dramáticas estará o negócio dos quadrinhos...
... conforme praticamente todos os princípios fundamentais do comércio forem virados de cabeça para baixo.
Não fingirei que esta mudança irá beneficiar todo mundo. "Eliminar o intermediário" não soa tão bem se o "intermediário" por acaso for você.

No **mercado em depressão** do ano **2000**, é raro o revendedor de quadrinhos que não esteja lutando para **sobreviver**, e a conversa sobre a **"difusão digital"** dificilmente será **animadora**.

GIBIS

A maior **distribuidora** americana do mercado direto de quadrinhos já está entrando no mundo ***online***, e com certeza **sobreviverá**...

DISTRIB

... e oferecer aos criadores **novas e melhores razões** para não **atuar sozinhos**.

*Não subestime o poder desse processo! Descobri pela Web uma loja "simpática aos independentes" em minha região, e é lá que faço todas as minhas compras de quadrinhos.

... histórias com **mérito literário** e **artístico**...

... e histórias que comportem todo o **espectro** da **experiência humana**...

... podem **começar** tão pequenas quanto for **necessário**...

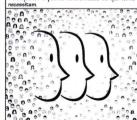
Nem **todo** criador pode esperar **enriquecer** no novo mercado...

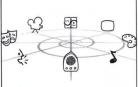
... e **competir com justiça** num mercado movido **somente pela demanda de consumo**.

... mas toda **visão individual dos quadrinhos** terá pelo menos seu **dia ao sol** conforme **gêneros alternativos** explodirem em **todas as direções***.

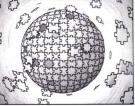
Histórias destinadas a atingir os **não-fãs** já não terão de se **ocultar** onde somente os **fãs** as verão...

... e com o tempo os quadrinhos poderão começar a conquistar o **público diversificado** de que tanto **necessitam**.

*Isso já pode ser visto em sites de música descarregável, como o mp3.com, onde há centenas de gêneros e subgêneros.

O espectro da **censura** não se **ofuscou** necessariamente...

... mas na **Web** os quadrinhos nunca mais precisam servir de **bode expiatório**, a menos que toda a **arte**, a **literatura**, a **música** e o **cinema** sofram o mesmo destino...

... e se for esse o caso, **desta vez** não **cairemos** sem uma LUTA **ferrenha**!

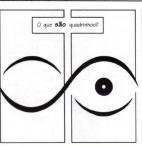
Neste capítulo defendi a difusão digital de **todas as mídias**, não apenas de **uma**.
01

A Web é o **maior esforço colaborativo positivo** na **história registrada**, e há todas as razões para supormos que ela ainda está na **infância**.

A forma que chamamos de **história em quadrinhos** pode ser uma mera **peça** do **quebra-cabeça** neste grande empreendimento. A Web é **muito maior** que os **quadrinhos**.

E todavia **ela** é somente uma **peça** do **quebra-cabeça dos quadrinhos**, e para além de seu ponto de **intersecção**...

... está uma trilha que **somente os quadrinhos** podem seguir.

A TELA INFINITA

Quadrinhos Digitais

Em ***Desvendando os Quadrinhos,*** usei a expressão **"Arte Seqüencial"**, de Eisner, como minha **definição** básica...

... e então ofereci uma definição **expandida** mais **clínica**, para fechar quaisquer **arapucas semânticas***.

Quadrinhos: Imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada.

Para além da semântica, contudo, foram a **simplicidade** e a **amplitude** da idéia que me atraíram; com seu **poder** de descrever **muito mais** do que os **porta-estandartes** dos gibis de brochura.

*Não que tenha evitado todas, é claro!

... ela descrevia o trabalho de muitos **criadores** que contribuíram generosamente para a **arte** dos quadrinhos, quando não para sua **cultura** ou **indústria**.

Maurice Sendak

Edward Gorey

Max Ernst

... bem como as hordas de criações **menos elevadas** que todavia **pertencem** ao **campo** dos quadrinhos...

Cartão de segurança em aviões.

... espiralando-se em **baixo-relevo** numa **coluna de pedra**...

... desfilando numa **tapeçaria** de **70 metros**...

... ou **ziguezagueando** numa **pele pintada sanfonada**...

... tais obras, **apesar** de seus estilos **exóticos**, eram essencialmente **histórias em quadrinhos**, relatando ocorrências em **seqüências deliberadas de imagens**.

Não foi senão com a invenção da **imprensa***, contudo, que os **aspectos** mais **familiares** dos **quadrinhos modernos** surgiram.

*Da imprensa Européia, pelo menos.

"As Torturas de Santo Erasmo, *circa* 1490.

... o **protocolo** à guisa de texto para a leitura **da esquerda para a direita** e **de cima para baixo**...

"Narrativa Veraz do Hórrido e Infernal Complô Papista", *circa* 1560

... e finalmente as prolongadas aventuras de **protagonistas em cartum**.

Trabalho de Rodolphe Topffer, de meados do século XIX.

*Os exemplos são do maciço e histórico estudo de David Kunzle, ***The Early Comic Strip*** (ver bibliografia).

A **busca** por essas **novas formas** é a busca pelos **quadrinhos digitais**, nossa **décima segunda** e **última revolução**.

Podem ser **difundidos** pelos meios discutidos no **capítulo anterior**...

... e hoje a mídia digital os está **engolindo**, com **casca** e **tudo**!

... mas conforme o pleno espectro das artes visuais e auditivas convergirem para o **palco único** da **mídia digital**, essas várias cascas começarão a se **separar** de seu **conteúdo**.

... abrigam a arte da **imagem inerte**...

... e as tecnologias do **rádio** e dos aparelhos de **reprodução sonora**...

Mas conforme essas cascas tecnológicas se **fragmentarem**, não espere que seu conteúdo se misture numa grande e única **massa**.

SIZZLE

O **panorama midiático** resultante será povoado por **formas de arte** não enraizadas nesta ou naquela **máquina**, **veículo** ou **substância física**, mas na implementação de suas respectivas **idéias**.

Cada uma um **conceito simples** e **irredutível**...

... que as **distingue** de todas as **outras**.

*"Convergência" foi um termo popular nos anos 90 para designar a migração de mídias tradicionais para a tecnologia digital.

O que **são** quadrinhos?
Como **comprimir** essa idéia e chegar a sua **essência**?

figura A.
figura B.

Se eu lhe dissesse que a figura A **não é** uma **história em quadrinhos** e que a figura B **é**, você **acreditaria em mim**?

Imaginemos que eu lhe dissesse que a **figura A** é uma imagem de **dois quadros**...
... e que a **figura B** é uma imagem de **um quadro**...
... mostrado em um **momento**, e depois do **outro**?

Mova seu dedo sobre **A** e esse dedo se moverá através do **espaço**.

Mova-o sobre **B** e ele estará se movendo através do **tempo**.

Para **definir** os quadrinhos, precisamos de algo **assim**...
Imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada.

... mas para compreender a **essência** dos quadrinhos acho que é útil...

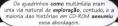
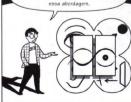
... começarmos a vê-los também **assim**.

O **mapa do próprio tempo** do **artista**.

*Veja os desbravadores livros de Edward Tufte (listados na bibliografia) para mais detalhes sobre a representação gráfica do tempo. Os exemplos nestes quadrinhos são de *Envisioning Information*, de Tufte.

A multimídia propunha suplementar a base **visual** dos quadrinhos com **som**, **movimento** e **interatividade**.

Alguns exerceram tais opções de maneira **suplementar**. Art Spiegelman, ao converter **Maus**, tratou os discos plásticos como **"gavetas com cinco milhas de profundidade"**, um meio de proporcionar **notas**, **esboços**, **filmes domésticos** e outro material de suporte juntamente com a **obra original**.

Mas como as páginas em si permaneceram **inalteradas**, a obra era menos uma questão de quadrinhos como **multimídia**...

... do que de quadrinhos e multimídia em **colaboração**.

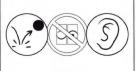
**Grosso modo o início dos anos 90, antes de a Web se afirmar (não que eles tenham de algum modo deixado de existir...).*

Mandando o **mapa temporal** para a **lixeira**.

figura B.

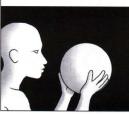
*Nem sempre alta, mas isso, por si, não deve desacreditar a idéia.

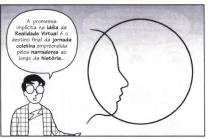
Projetos mais **ambiciosos** e **inovadores**, como **Sinkha** (1995), uma *graphic novel* em CD-ROM do ilustrador italiano Marco Patrito, pareciam oferecer uma **mutação nova** e talvez **vital** para os **quadrinhos**.

Conforme a meta de dar vida é atingida mais e mais graças ao **som** e ao **movimento**, que representam o tempo **por meio** do tempo...

... a **estrutura de múltiplas imagens** dos quadrinhos – o retrato do tempo por meio do **espaço** – torna-se **supérflua**, quando não um **estorvo**, e provavelmente não perdurará.

E mesmo os **filmes** não serão reis **dessa** colina por muito tempo.

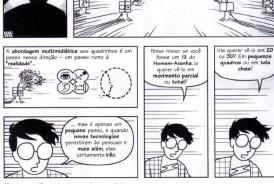
É um sinal de seu **sucesso** quando tais mundos são tão **vívidos** que nos esquecemos de que não são **reais**.

... mas a reprodução de imagens e sons na **mente** do **público** será freqüentemente superada por **novas** tecnologias que as reproduzam **plenamente**.

E assim que surgir uma tecnologia capaz de proporcionar uma **imersão vívida e incondicional**, poucos resistirão a sua **magia**...

... e muitos poderão até **trocar** o mundo que ganharam ao **nascer** pelos **novos** mundos que a **tecnologia** e a **imaginação** se combinarão para **criar**.

A abordagem multimidiática aos quadrinhos é um passo nessa direção – um passo rumo à "realidade"...

... mas é apenas um pequeno passo, e quando novas tecnologias permitirem às pessoas ir mais além, elas certamente irão.

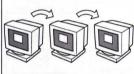
Pense nisso: se você fosse um fã do Homem-Aranha, ia querer vê-lo em movimento parcial ou total?

Iria querer vê-lo em 2D ou 3D? Em pequenos quadros ou em tela cheia?

*Ou seja, um sucedâneo totalmente imersivo do espaço real e da experiência sensória. Note que isso não é necessariamente o que os pioneiros da RV, como Jaron Lanier, entendiam pela expressão, e sim o que ela passou a significar para a maioria desde então.

*Conexões com a Web com grande largura de banda... aquela coisa realmente rápida que todos esperamos.

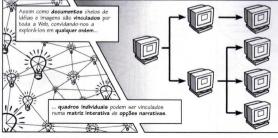
**Veja em meu site *links* para algumas das atuais histórias em quadrinhos na Web com estilo de multimídia/CD-ROM.

Para compensar a **baixa resolução** e o **formato da tela**, cada página tem aproximadamente a mesma quantidade de informações de **meia página** de uma **história impressa****.

Isso levou alguns a dar o **passo seguinte** mais evidente e simplesmente puseram **um quadro grande** por tela, em vez de vários quadrinhos **pequenos**.

Afinal de contas, sem o imperativo dos **custos do papel** e da **distribuição tradicional**, por que não tirar vantagem da **"contagem de páginas"** potencialmente ilimitada da Web?

Um certo **retalhamento** dos quadrinhos os deixa especialmente adequados para a vida em **hipertexto**, a língua franca da **World Wide Web**.

*Retratado: *Argon Zark*, de Charlie Parker (Zark.com) foi uma das primeiras histórias em quadrinhos na Web a adotar este modelo.

**Tristemente, este modelo parece estar além de alguns *designers*, que insistem no formato de página padrão mesmo quando não existe versão impressa!

... de maneiras que a tecnologia da imprensa **jamais poderia**.

ndice
Mamãe, 16, 29,
32, 127-128
marlim, 4, 54-57
meu leite, 2-41,
mortalidade, 1
99, 101
muuu!, 10,

O hipertexto se baseia no princípio de que nada existe no **espaço**. Tudo está no **aqui**, no **não-**aqui, ou **conectado** com o aqui...

Iome
Random
Conta

Preservar a idéia do mapa temporal tem um atrativo **estético** para caras como **eu**...

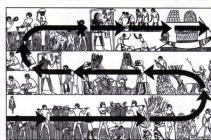
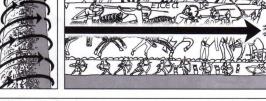
figura B.

Ao explorar o **potencial de design** de um **mapa temporal** puro num **mundo pós-imprensa**, acredito que podemos descobrir importantes **pistas** no tipo de arte seqüencial **pré-imprensa** sobre o qual escrevi em *Desvendando os Quadrinhos*.

O exemplo mais remoto possível desses **"protoquadrinhos"** que descobri são essas **pinturas rupestres** paleolíticas descobertas em Lascaux*.

Se isso é realmente arte seqüencial, a **aplicação** da idéia é tão **simples** e **pura** quanto qualquer **tira diária**.

*O Museu de História Natural de Nova York descreve esta pintura de 17 mil anos como talvez retratando um único cervo "saltando num riacho, nadando e emergindo do outro lado".

*Tumba de Menna, o Escriba; *circa* 1.200 a.C.

O **"Códice Nutall"** do **México** pré-colombiano contaria, alguns séculos depois, sua própria história da conquista numa **pele de cervo sanfonada**...

... e, quando **aplanada**, levaria os leitores da **direita** para a esquerda num **ziguezague** serpenteante, mas ininterrupto de **gerações**.

Pintura, pedra, tecido, pele... seria difícil encontrar cinco exemplos mais diversos do mapa temporal.

Todavia, todos se mantêm leais à natureza do mapa – e nunca violam seu princípio básico de que mover-se no tempo é mover-se no espaço.
E quanto maior o tempo....
C.
B.
... mais longa a linha.

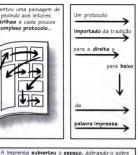
Mas a imprensa era diferente. Apesar de todos os benefícios que ela trouxe aos quadrinhos, houve uma coisa que ela lhes tirou...

... conforme a linha que resistira durante éones de arte seqüencial...

... foi rompida para caber em sua nova caixa.
SNAP!

Pela primeira vez, os leitores de tais histórias pictóricas já não podiam concluir que imagens adjacentes representavam momentos adjacentes. Uma nova fórmula se impunha, e não era tão simples quanto a antiga.
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

Os **ancestrais** dos quadrinhos impressos **desenharam**, **pintaram** e **entalharam** suas trilhas de tempo do **início** ao **fim**, sem **interrupção**.

A **imprensa**, contudo, apresentou uma paisagem de pequenos **becos-sem-saída**, pedindo aos leitores que saltassem para **novas trilhas** a cada poucos quadrinhos, com base num **complexo protocolo**...

Quando a **"parede rupestre"** da **página** chegava ao **fim**, os leitores aprendiam simplesmente a **passar** à **página** seguinte.

A imprensa **subverteu** o **espaço**, dobrando-o sobre si mesmo, permitindo que as histórias atingissem **qualquer extensão** sem depender de **puir tecido** ou **esmigalhar pedra**.

Mas colher os **benefícios** da imprensa significou manter os **aspectos centrais** dos quadrinhos em **compartimentos minúsculos***.

Desde aquele encontro fatídico entre **arte** e **tecnologia**, grande parte do subseqüente trabalho de **criação** dos quadrinhos consistiu em imaginar como fazer tudo **"caber"**.

*Neste caso parcialmente desconjuntados.

... **a menos** que reconheçamos que o **monitor** que serve com tanta freqüência como **página**...

... **também** pode servir como **janela.**

Num ambiente digital não há razão para que uma história de 500 quadrinhos não seja contada verticalmente...
... ou horizontalmente, como um grande panorama gráfico.
Poderíamos satisfazer nossa propensão para a direita e para baixo do início ao fim, numa gigantesca escadaria descendente...
... ou embrulhar tudo num cubo em lenta revolução.
Num ambiente digital, os quadrinhos podem assumir praticamente qualquer tamanho e forma, conforme o mapa temporal – seu DNA conceitual – crescer na nova placa.

Quando vistos de mais **perto**, os quadrinhos individuais podem tornar-se **discerníveis**...*

*E sim, acredite ou não, uma contração louca como essa pode ser perfeitamente legível. Se cada quadrinho estiver conectado ao seguinte, você sempre saberá para onde ir em seguida (não que eu esteja sugerindo seriamente que alguém tente isso).

Você talvez se pergunte como **algum** computador, agora ou no **futuro próximo**, conseguiria guardar esta história na memória **toda de uma vez**.

Resposta: ele provavelmente **não conseguiria**.

E nem **precisaria**!

Assim, nossa história monstruosa pode existir como **muitos** documentos **armazenados**...

... com apenas **um** no **olho da mente**.

ladrilho 127
ladrilho 128
ladrilho 129
ladrilho 130
ladrilho 131
ladrilho 132

*A resolução dos dispositivos de visualização ainda tem muito o que avançar, por exemplo. E ainda conseguimos processar informações muito mais rápido do que a Web consegue difundi-las.

Ao adaptar o poema ***O Amante de Porfíria***, de Browning, para meu site, pude refletir a **estrutura de rimas ABABB** e o **ritmo** de cada **estrofe** com um arranjo de quadrinhos em **ziguezague**, usando as **conexões** dos quadrinhos, e não sua posição, para determinar a **ordem de leitura***...

*Um tanto confuso a princípio (especialmente se você tentar lê-lo durante o carregamento), mas notavelmente simples após entendida a idéia.

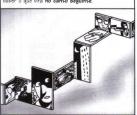
... e então conectando todas as **doze estrofes** numa única **cadeia** descendente disposta contra um **fundo** obscurante.

Numa proposta para um **CD-ROM**** de *Desvendando os Quadrinhos*, usei o método da **escadaria** e consegui encerrar cada capítulo em seu próprio **ladrilho retangular**...

**... escrito, ai de mim!, pouco antes de a indústria precipitar-se de cabeça!

... acrescentar **outros** ladrilhos com **informações** complementares...

... e dar uma forma única a **mais de mil quadrinhos**.

Uma série de quadrinhos virados em **ângulos retos** pode manter o leitor **de guarda aberta**, sem nunca saber o que virá **no canto seguinte**.

Dar um **formato pictórico** a **histórias inteiras** pode criar uma **identidade unificadora**.

... ou quão **simples** forem esses formatos e tamanhos.

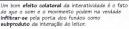
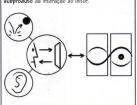
Para nos mantermos fiéis à simplicidade do **mapa temporal**, pode ser necessário **eliminar** o tipo de **som** e **movimento** autônomos encontrados na **multimídia** tradicional...

*A mesma impressão proporcionada pelo velho e tradicional marcador de páginas, e todavia perdida nas histórias de puro hipertexto.

Seja **escolhendo uma trilha**, revelando uma **janela oculta**, ou **dando zoom num detalhe**, há maneiras incontáveis de **interagir** com a arte seqüencial num **ambiente digital**.

Mais importante, o mero ato de **"ler"** – de percorrer – os quadrinhos digitais deve ser um processo profundamente **interativo**.

Os quadrinhos são uma **natureza morta; muda, inerte** e **passiva** por si mesma...

figura B.

... mas o ato de **ler** quadrinhos – mesmo pela tecnologia que você tem em **mãos** – é **tudo, menos isso**.
Os quadrinhos, num ambiente digital, **continuarão** uma natureza morta...

... mas uma natureza morta que exploramos **dinamicamente**!
figura

Um bom **efeito colateral** da interatividade é o fato de que o som e o movimento podem na verdade **infiltrar-se** pela porta dos fundos como **subproduto** da interação do leitor.

Como o tipo de som e movimento que **você** está prestes a produzir com sua **mão** neste pedaço de **papel**.

Próxima página, por favor.

*Procurei enfrentar esse problema em minhas histórias *online* desde o primeiro dia.

**O *plug-in* Flash da Macromedia e o Java OS da Sun têm um certo potencial nesse sentido.

Quando o romancista **William Gibson** concebeu pela primeira vez a resplandecente cidade da informática que chamou de **"Ciberespaço"** em ***Neuromancer***, de 1984, ele inspirou uma geração de designers a pensar **espacialmente***.

O cientista da computação **David Gelernter** assumiu uma tarefa similar ao propor os grandes construtos da informação a que chamou **"mundos espelhados"**...

... assim como fez **Muriel Cooper** com a **Oficina de Linguagem Visual** no **MIT**, ao criar **paisagens interativas** de **palavras** e **dados** em que os usuários podiam **mergulhar**.

Mais recentemente, interfaces de informática **"zoom-and-bloom"** como "The Brain" e as **Lentes** para **Sites** da Inxight levaram os modelos espaciais a um **novo nível**.

E a única razão para que um deles tenha chegado a nossas casas **primeiro** foi o fato de que o **outro** precisava de uma **tubulação** muito mais grossa.

Assim que a barreira da largura de banda despencar, acredito que os modelos espaciais assumirão seu lugar juntamente com o hipertexto como parte de nossas **vidas diárias**, e que os quadrinhos terão encontrado seu **solo nativo** afinal.

*Como fez Neal Stephenson com o sinistramente plausível "Metaverse", um espaço público que ele retratou em *Snow Crash*, de 1994.

Não posso **dizer com certeza** o curso que os quadrinhos digitais seguirão nos próximos 20 anos. Pequenos eventos ocorrendo **agora** podem ter **conseqüências** duradouras para nossa décima segunda revolução.

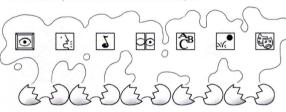
Mas uma idéia simples e forte pode **elevar-se acima** das circunstâncias tecnológicas e ganhar um ar legítimo de **inevitabilidade**.

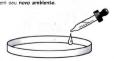
E era essa a força da idéia compartilhada por **Vannevar Bush** e **J. C. R. Licklider**, à distância de 20 anos — a idéia de que todo o **conhecimento** do mundo fluiria algum dia da **superfície** de nossas **mesas**...

... e igualmente forte é a atual crença popular de que a total **imersão** visual e auditiva, até o momento uma província da **ficção científica**, será em breve um **fato cotidiano**.

Abordagens espaciais à arte e à informática não terão dificuldade em **fincar raízes** num mundo desses, quando quer que ele chegue...

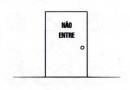
... e o uso dessa **tela infinita** pelos quadrinhos será uma **parte** dessa **evolução**.

As **idéias** que as **mídias tradicionais** abrigam continuarão a escapar das **cascas** das tecnologias que lhes deram existência, até que a **essência** irredutível de cada uma tenha emergido...

... e com ela o **código**...

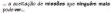
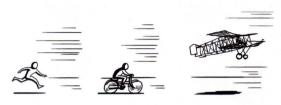
... para que **novas formas** cresçam em seu **novo ambiente**.

Os quadrinhos **são** uma idéia do tipo, e a maior parte de sua conturbada história foi a **casca**.

Aqui, nos alvores de um **novo século**, tornou-se um **clichê** propalar a capacidade pessoal de pensar **"fora da caixa"**, mas é isso o que exige qualquer ato de **verdadeira criação**.

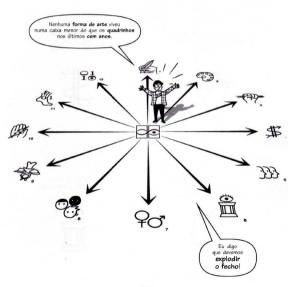
Para os **artistas em geral**, essa caixa é a influência sufocante da **sabedoria convencional**...

... e para os **quadrinistas** em **particular**, pensar fora da caixa logo terá um significado adicional, bastante **literal**.

Mas também pode significar a **redescoberta** de uma **verdade simples** no cerne de um **sistema complexo**...

... a aceitação de **missões** que **ninguém mais** pode **ver**...

... ou a descoberta, em **soluções** para **antigas necessidades**...

... dos **primórdios** de um novo **desejo**.

Nenhuma **forma de arte** viveu numa caixa menor do que os **quadrinhos** nos últimos **cem anos**.

Eu digo que devemos **explodir o fecho**!

É hora de os quadrinhos finalmente **crescerem**...

... e descobrirem a **arte** por trás do **ofício**.

É hora de os quadrinhos **respeitarem** a **fonte** de seu **poder**...

... e **olharem além** do **pagamento** da próxima semana.

É hora de a **face pública** dos quadrinhos refletirem a **verdade**...

... e de essa verdade sobreviver à **mentira**.

É hora de os quadrinhos **nivelarem** as **balanças**...

... **verem** o **mundo**...

... e **alargarem** seus **horizontes**.

E é hora, a começar por **agora**, de um **novo** conjunto de **sonhos**...

... encontrar **novos caminhos** rumo a uma **nova geração**...

... numa forma **além da imaginação**.

Os quadrinhos são uma **idéia poderosa**, que no entanto foi **desperdiçada**, **ignorada** e **mal compreendida** por gerações.

Hoje, apesar de todas as **esperanças** daqueles que a **valorizam**, esta forma parece cada vez mais **obscura, isolada** e **obsoleta**.

Tão **pequena** às vezes que quase **some de vista**.

Pequena...

... como um átomo...

... à espera da
fissão.

ÍNDICE REMISSIVO

BIBLIOGRAFIA SELETA E LEITURAS COMPLEMENTARES

Eu não poderia enumerar todos os livros, revistas em quadrinhos, sites e artigos que influenciaram minhas idéias desde 1993, mas aqui vão uns poucos títulos que se mostraram relevantes para este projeto, além de um ou dois que simplesmente mudaram o modo como eu pensava acerca da arte ou da tecnologia em geral.

Burke, James, e Robert Ornstein. *The Axemaker's Gift: A Double-edged History of Human Culture.* Nova York: Grosset/Putnam, 1995.

Campbell-Kelly, Martin e William Aspray. *Computer: A History of the Information Machine*. Nova York: HarperCollins, 1997.

Ditko, Steve. *The Ditko Public Service Package #2: A Funny Bold Look into the Comic Industry.* Bellingham, WA: Steve Ditko e Robin Snyder, 1990. (Um dos poucos outros ensaios sobre quadrinhos a ser escrito em quadrinhos, este curioso volume precedeu meu livro anterior, e embora não me pareça tê-lo influenciado, o emprego, por Ditko, da sempre popular metáfora da lâmpada pode muito bem ter desembocado no presente livro!)

Eisner, Will. *Comics and Sequential Art.* Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1985.

____. *Graphic Storytelling.* Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1996.

Gelernter, David Hillel. *Mirror Worlds: Or the Day Software Puts the Universe in a Shoebox... How It Will Happen and What It Will Mean.* Nova York: Oxford UP, 1991.

Gibson, William. *Neuromancer*. Nova York: Ace Books, 1984.

Hafner, Katie, e Matthew Lyon. *Where Wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet.* Nova York: Simon and Schuster, 1996.

Hillis, W. Daniel. *The Pattern on the Stone: The Simple Ideas That Make Computers Work.* Nova York: Basic Books, 1998.

Kunzle, David. *The Early Comic Strip.* Berkeley: University of California Press, 1973.

Kurzweill, Raymond. *The Age of Intelligent Machines.* Cambridge: MIT Press, 1992. (Tenho um fraco por Kurzweill, quando mais não fosse porque meu pai, que era cego, tinha uma conversora de texto em fala Kurzweill, nos tempos em que só havia meu pai e Stevie Wonder. Kurzweill é meu tipo favorito de futurista — o tipo intimidador.

Lee, Stan e John Buscema. *How to Draw Comics the Marvel Way.* Nova York: Simon and Schuster, 1984. (Adoramos esse livro, e então o detestamos, e depois o adoramos de novo.)

McDonnell, Patrick, Karen O'Connell e Georgia Riley De Havenon. *Krazy Kat: The Comic Art of George Herriman.* Nova York: Harry Abrams, 1986.

Negroponte, Nicholas. *Being Digital.* Nova York: Alfred A. Knopf, 1995. ("Computação trajável..." Ah, ah! Já não soa tão ridículo hoje, não é?)

Norman, Donald A. *The Design of Everyday Things.* Nova York: Doubleday Books, 1990.

Nutall, Zelia (ed.). *The Codex Nutall: A Picture Manuscript from Ancient Mexico.* Nova York: Dover Publications, 1975.

Nyberg, Amy Kiste. *Seal of Approval: The History of the Comics Code.* Jackson: University Press of Mississippi, 1998.

Robbins, Trina. *A Century of Women Cartoonists.* Northampton, MA: Kitchen Sink Press, 1993.

Robbins, Trina e Catherine Yronwode. *Women and the Comics.* Forestville, CA: Eclipse Books, 1985.

Rheingold, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier.* Nova York: HarperCollins, 1993. (Precisamos de mais Howard Rheingolds e menos gente de Wall Street!)

Schneier, Bruce. *Applied Cryptography: Protocols, Algorithms, and Source Code in C.* Nova York: John Wiley & Sons, 1995. (Como muitos não-matemáticos, só consultei este livro por me haverem recomendado a parte dos protocolos, e fiquei estupefato. Um livro importante e persuasivo sobre um assunto extremamente importante.)

Schodt, Frederick L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics.* Tóquio: Kodansha International, 1983.

Shurkin, Joel. *Engines of the Mind: The*

Evolution of the Computer from Mainframes to Microprocessors. Nova York/Londres: W. W. Norton, 1996.

Stefik, Mark J. *Internet Dreams: Archetypes, Myths, and Metaphors.* Cambridge, MA: MIT Press, 1997.

Stephenson, Neal. *Snow Crash.* Nova York: Bantam Books, 1992. (Dizem que a princípio ele queria que este livro fosse uma *graphic novel*. Como somos idiotas!)

Tufte, Edward R. *The Visual Display of Quantitative Information.* Cheshire, CN: Graphics Press, 1983.

____. *Envisioning Information.* Cheshire, CN: Graphics Press, 1990.

____. *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative.* Cheshire, CN: Graphics Press, 1997. (Os livros ESSENCIAIS sobre *design* de informática.)

Wiater, Stanley e Stephen R. Bissette. *Comic Book Rebels: Conversations with the Creator of the New Comics.* Nova York: Donald I. Fine, 1993.

Witek, Joseph. *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar.* University Press of Mississippi, 1989.

Wolfe, Maynard Frank. *Rube Goldberg: Inventions!* Nova York: Simon and Schuster, 2000. (A anedota sobre Will Eisner não retrata Rube necessariamente em sua melhor forma! Para saber mais sobre ele, confira este livro.)

QUADRINHOS

A seguir, encontram-se algumas das histórias em quadrinhos e/ou quadrinistas que figuraram significativamente nas páginas precedentes. Tentarei oferecer recursos melhores *online* para a localização de muitos artistas novos e excelentes, mencionados apenas de passagem, que vêm reinventando essa forma de arte. Esta é apenas a ponta do *iceberg*, porque... ora, porque não temos espaço para o *iceberg* inteiro.

Brown, Chester. *I Never Liked You.* Montreal: Drawn and Quarterly, 1994.

Clowes, Daniel. *Ghost World.* Seattle: Fantagraphics Books, 1998.

Eisner, Will. *A Contract with God and Other Tenement Stories.* Nova York: DC Comics, 2000.

Gaiman, Neil, et al. *Sandman.* Nova York: Vertigo/DC Comics (Coleções disponíveis a partir de 1990).

Gaiman, Neil e Dave McKean. *Mr. Punch.* Nova York: Vertigo/DC Comics, 1994.

Hernandez, Gilbert e Jaime. *Love and Rockets.* Seattle: Fantagraphics Books (coleções disponíveis a partir de 1983).

Lutes, Jason. *Jar of Fools.* Ontario: Black Eye Books, 1995.

____. *Berlin.* Montreal: Drawn and Quarterly, a partir de 1996.

Mazzucchelli, David, et al. *Rubber Blanket.* Hoboken: Rubber Blanket Press. (Três volumes. 1991-1993.)

Miller, Frank. *Batman: The Dark Knight Returns.* Nova York: DC Comics, 1986.

____. *Sin City.* Portland: Dark Horse Comics (seis volumes a partir de 1992).

Moore, Alan e Dave Gibbons. *Watchmen.* Nova York: DC Comics, 1986, 1987 (reunidos em 1987).

Noomin, Diane (ed.). *Twisted Sisters: A Collection of Bad Girl Art.* Nova York: Viking Penguin, 1991.

Pekar, Harvey, Joyce Brabner e Frank Stack. *Our Cancer Year.* Nova York/Londres: Four Walls Eight Windows, 1994.

Seth. *It's a Good Life If You Don't Weaken.* Montreal: Drawn and Quarterly, 1996.

Spiegelman, Art. *Breakdowns.* Nova York: Nostalgia Press, 1977.

____. *Maus: A Survivor's Tale.* Nova York: Pantheon, 1986.

Spiegelman, Art e Françoise Mouly (ed.). *Raw.* Nova York: Raw Books (antologia em formato grande de 1980 a 1987, e em formato condensado de 1989 a 1991).

Ware, Chris. *Acme Novelty Library.* Seattle: Fantagraphics Books (vários volumes em vários formatos a partir de 1993).

Woodring, Jim. *Frank.* Seattle: Fantagraphics Books, 1994.

LINKS

Veja as páginas 165 e 166 e visite scottmccloud.com para *links* com recursos *online*.

COPYRIGHT E CRÉDITOS DAS ILUSTRAÇÕES

As ilustrações são dos detentores do *copyright*, salvo se houver indicação em contrário. [q = quadro]

Página 2, q10 arte © Will Eisner e R. Crumb, respectivamente.

Página 3, q2 © Chris Ware; q4, arte de George Herriman © King Features Syndicate.

Página 8, q2, arte de Jim Starlin e Steve Leialoha © Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q3, arte de Jim Steranko © Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q4 Moebius; q5 © Shigeru Mizuki.

Página 9, q2 arte à esquerda e no centro de Frank Miller e Dave Gibbons, respectivamente © DC Comics, e à direita © Eastman and Laird; q3 © Don Simpson; q4 © Art Spiegelman, © Jaime Hernandez, © Daniel Clowes, © Larry Marder, © Chester Brown.

Página 12, q2 *Maus* © e ™ Art Spiegelman; q3 (e. para d.) © Alan Moore e Addie Campbell, © Chris Ware, © David Mazzucchelli.

Página 13, q2 rostos © Megan Kelso, ©Diane Noomin, © Carol Lay, © Julie Doucet, © Carol Tyler, © Diane Dimassa, © Aline Kominsky-Crumb, © Debbie Drechsler, © Colleen Doran, © Carla Speed McNeil, © Phoebe Gloeckner, © Fiona Smyth, © Mary Fleener, © Jill Thompson, © Penny Moran Van Horn; q4 (em sentido horário a partir da esquerda superior): © Jeff Smith, © Reed Waller, © Joe Sacco, © Dave Lapham, © Seth, © Linda Medley.

Página 15, q1 arte de Winsor McCay; q2 arte de George Herriman, © King Features Syndicate; q3 © Will Eisner.

Página 16, q1 arte de Harvey Kurtzman e Will Elder © E.C. Publications, Inc.; q2 arte de Jack Kirby e Mike Royer © DC Comics; q3 © R. Crumb.

Página 17, q1 © Art Spiegelman; q2 © Daniel Clowes; q3 © Chris Ware.

Página 18, q6 *Garfield* ™ Universal Press Syndicate, Inc.

Página 21, q1 Mr. O'Malley © Crockett Johnson e/ou Ruth Krauss Johnson, arte de *Popeye* por E. C. Segar © e ™King Features, arte de Jiggs de George McManus, arte de Charlie Brown por Charles Schulz e ™ United Features Syndicate, Inc.

Página 27, q8 arte de Harvey Kurtzman © E. C. Publications, Inc.

Página 28, q2-7 © Will Eisner, q8 © Jules Feiffer.

Página 29, q1 arte de Dave Gibbons © DC Comics; q6 *Maus* © e ™ Art Spiegelman; q7 arte © Art Spiegelman.

Página 30, q5 arte © Peter Bagge (cujo trabalho eu aprecio, cá entre nós, apesar das legendas); q6 rostos © Jason Lutes, © Megan Kelso, © Adrian Tomine, © James Sturm, © Tom Hart, © Matt Madden, © Ed Brubaker e © Jessica Abel; p7 arte © Daniel Clowes.

Página 31-33, excerto de *Jar of Fools*, © Jason Lutes.

Página 33, q4-5, © Art Spiegelman.

Página 34, q1, arte de David Mazzucchelli © Bob Callahan Studios; q2 © Chris Ware; q4-5 rosto © Jason Lutes.

Página 35, q4 de Frank Stack © Joyce Brabner e Harvey Pekar.

Página 36, q1 © Seth.

Página 37, q5 © q6 Will Eisner.

Página 38, q3 © Eric Drooker; q4 arte de G. B. Trudeau © 1999 The Doonesbury Company; q5 © R. Crumb.

Página 39 q1 © Chester Brown, q2 © Gilbert Hernandez; q3 © Carol Lay. q3 imagem cinza © Seth; q4 © John Porcellino, © Dylan Horrocks; q5 © Richard Macguire.

Página 40, q2 e q4 © Art Spiegelman; q5 © Joe Matt; q6 rostos (da esquerda para a direita) © Harvey Pekar © Peter Kuper © Julie Doucet, © Joe Matt © Scott Russo © Chester Brown © Mary Fleener © Seth © Dori Seda; q7 © Chester Brown; q8 © Seth.

Página 41, q1 © Jack Jackson; q2 © Joe Sacco; q4 © Larry Gonick; q7 (sentido horário, da esquerda superior) © Jeff Smith, © Jason Lutes, © Linda Medley, © Dave Lapham.

Página 42, q8 *Raw* © e ™ Raw Books.

Página 43, q2 arte © Joost Swarte, © Jacques Tardi, © Meulen & Flippo, © Munoz & Sampayo, © Charles Burns, © Gary Panter.

Página 49, q4 Vincent van Gogh, auto-retrato.

Página 51, q6 *Raw* © e ™ Raw Books, *Short Wave* © e ™ Garret Izumi, *A Last Lonely Sunday* © e ™ Jordan Crane, *Cave-In* © e ™ Brian Ralph, *Speedy* © e ™ Warren Craghead, *Rubber Blanket* © e ™ David Mazzucchelli, *Acme Novelty Library*, © e ™ Chris Ware; q7 arte © David Mazzucchelli.

Página 52, q2 arte © Gary Panter.

Página 53, q2 arte © Jason Lutes; q5 arte © Gilbert Hernandez; q9 arte © Daniel Clowes; q12 arte © Jim Woodring.

Página 54, q4 arte de Joe Schuster, Superman © e ™ DC Comics.

Página 57, q7 arte de King Cat e ™ John Porcellino, *Cynicalman* © e ™ Matt Feazell.

Página 59, q7 arte © R. Crumb.

Página 61, q4 Tartarugas Ninja © e ™ Eastman e Laird.

Página 63, q3 a imagem do "I" ™ Image Comics, Spawn © e ™ Todd MacFarlane, WildCATS © e ™ Jim Lee.

Página 66, q1 *Nancy* © e ™ United Media; q3 capas: *Batman, Superman/Action Comics, Police Comics/Plastic Man* © e ™ DC Comics. Marvel Comics © e ™ Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc., Walt Disney/Pato Donald © e ™ Walt Disney.

Páginas 80-81, Texto de *Talk of the Nation* © e NPR.

Página 83, q1 arte de Frank Miller e Dave Gibbons respectivamente, © DC Comics; q2 *Love and Rockets* © e ™ Irmãos Hernandez.

Página 84, q9 © Rob Liefeld.

Página 86, q2 Batman ™ DC Comics.

Página 88, q6 arte © E.C. Publications, Inc.

Página 89, q5 arte © Reed Waller.

Página 90, Cherry Poptart © Larry Weltz.

Página 91, q3 arte © Mike Diana.

Página 92, q8 cabeças: Frank © Jim Woodring, Tintin © Casterman, Astroboy © Tezuka Productions, Coisa © Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc., Tio Patinhas © e ™ Walt Disney, The Spirit © Will Eisner, Popeye © e ™ King Features.

Página 93, Madonna © e ™ Madonna, Teletubbies © Ragdoll Productions (RU) Limited, Archie © e ™ Archie Comics Group, Peekachu © e ™ Nintendo, Cap'n Crunch © e ™ Quaker Oats, Spice Girls © e ™ Virgin Records, Ltd.

Página 100, q4 arte © Archie Comics Group; q5 Demolidor © e ™ Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q9 arte de Melinda Gebbie © dos colaboradores.

Página 101, q1-4: Dos que não estão em domínio público: Mary Worth © King Features, Brenda Starr © Independent Syndicate, Teena © King Features, *Luluzinha* © Golden Books; arte de Mopsy © Gladys Parker; q8 © legados de Joe Simon e Jack Kirby; q9 © Willy Medes.

Página 102, todas as imagens © dos artistas identificados, exceto *For Better or for Worse* © e ™ United Features Syndicate, Inc.

Página 103, q3 © Carla Speed McNeil; q4 © Debbie Drechsler; q6 © Wendy e Richard Pini.

Página 107, q3 Lanterna Verde e Arqueiro Verde © DC Comics; q4 Pantera Negra © e ™ Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.

Página 108, q1 Static © e ™ Milestone Media/DC Comics. *Heru, Son of Ausar* © e ™ Roger Barnes; q4 King © e ™ Ho Che Anderson, *To the Heart of the Storm* © e ™ Will Eisner; q5 *King* © Ho Che Anderson, *Love and Rockets* © e ™ Irmãos Hernandez; q7 arte © Will Eisner e Art Spiegelman, respectivamente.

Página 109, q2 *Defensores* © e ™ Marvel Entertainmente Group / Marvel Characters, Inc.; q6 arte de George Herriman, © King Features Syndicate.

Página 110, q1 todas as artes e contos © dos respectivos colaboradores; q2 *Tales of the Closet* © Ivan Velez e o Hettrick-Martin Institute, *Stuck Rubber Baby* © e ™ Howard Cruse, *Dykes to Watch Out For* © e ™ Allison Bechdel, *Hothead Paisan* © e ™ Diana Dimassa, Steven's Comics © e ™ David Kelly, *Rude Girls and Dangerous Women* © e ™ Jennifer Camper; q3 arte © Howard Cruse; q4 *The Spiral Cage* © e ™ Al Davison, *Palestine* © e ™ Joe Sacco, *Fax from Sarajevo* © Joe Kubert, *Activsts* © Joyce Brabner e outros.

Página 112: Todas as ilustrações © dos respectivos artistas, como identificados, exceto: q3 arte de Jeff Wong © Scott Russo e Jeff Wong.

Página 113, todas as ilustraçãoes © dos respectivos artistas, como identificados, exceto: q8 arte de Colleen Doran © Steve Darnall e Colleen Doran.

Página 114: q2 Batman © e ™ DC Comics; q3 Superman © e ™ DC Comics; q4 Spawn © e ™ Todd MacFarlane; q5 Quarteto Fantástico © e ™ Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q6 (Blade) e q7 & 9 (Vingadores) © e ™ Marvel Entertainment Group / Marvel Characters, Inc.; q8 *O Reino do Amanhã* © e ™ DC Comics.

Página 115: *Desperados* © e ™ Aegis Entertainment.

Página 116: Monstro do Pântano e *Sandman* © e ™ DC Comics.

Página 117, q6 arte como creditada; Batman e *Watchmen* © e ™ DC Comics; q7 *Tom Strong* arte como creditada; © e ™ America's Best Comics. *Astro City* arte como creditada; © e ™ Juke Box Productions.

Página 118, q4 (sentido horário da esquerda superior) *Rose of Versailles* © Riyoko Ikeda, *Dokaben* © S. Mizushima, *Dr. Slump* © Akira Toriyama; q5 Batman © e ™ DC Comics, *Hercules: The Legendary Journeys* © e ™ Universal Television Enterprises, Inc., e Lara Croft/Tomb Raider © e ™ Core Design Ltd.

Página 123, todas as ilustrações © dos respectivos criadores como identificados, exceto q6-7 (e página 124 q1) © Stan Lee e John Buscema.

Página 124, q1 © Stan Lee e John Buscema.

Página 138, ilustrações de *Computer Images: State of the Art* © Stewart, Tabori & Chang, Inc. Quadros menores, fileira superior (da esquerda para a direita) da arte © Dick Zimmerman, © Rediffusion Simulation e Evans and Sutherland, © Frozen Suncone, de Joanne Culverm, © New York Institute of Technology Lab, arte de Ed Catmull. Quadros menores, fileira inferior (da esquerda para a direita), de arte de Weimer and Whitted, ® Bell Laboratories, ® Lisa Zimmerman, Aurora Labs, © Manfred Kage, Peter Arnold, Inc., © Yoichiro Kawaguchi.

Página 139, q6 baseado em fotos de cortesia do Centro de Pesquisa de Palo Alto da Xerox. (Obrigado, Matt.)

Página 140, todas as ilustrações © dos respectivos criadores, como identificados, exceto *Shatter* © First Comics Inc., e *Batman: Digital Justice* © e ™ DC Comics.

Páginas 143-145, imagens © Sky and Winter.

Página 152, q6 criado usando o Bryce, da Metacreations. Um programa muito divertido.

Página 159, q8 *Time* © e ™ Time, Inc.

Página 164, q5 *Archie Meets the Punisher* © e ™ Archie Comics Group e Marvel Entertainment Group — Marvel Characters, Inc.

Página 165, Todas as ilustrações © de seus respectivos autores, como identificados; q1 ícones © dos detentores dos ícones, Comicon.com © Steve Conley e Rick Veitch.

Página 166, todas as ilustrações © de seus respectivos autores, como identificados, exceto q1, Impulse Freak © Ed Stasny; q2 Star Wars © e ™ Lucasfilm Ltd, *The Haunted Man* © e ™ Dark Horse Comics; q3-4 ícones © dos detentores dos ícones Comicon.com © Steve Conley e Rick Veitch.

Página 201, *In the Night Kitchen* © Maurice Sendak, *Amphigorey* © Edward Gorey, Airline Safety quadros © American Airlines.

Página 208, q2 *Myst* © Cyan Inc. e Broderbund, *The Residents: FreakShow* © The Residents e The Voyager Company, *A Sagração da Primavera* © Robert Winter e The Voyager Company, *The 7th Guest* © Trilobyte, Inc., *Dr. Seuss' ABC* © Living Books; q4-5, *The Complete Maus* © Art Spiegelman e The Voyager Company.

Página 210, *Sinkha* © e ™ Mojave e Virtual Views.

Página 214, q1-2, *Argon Zark* © e ™ Charlie Parker.

Página 231, q2 ilustração baseada na arte de David Gelernter; q3 baseado em foto do trabalho da estudante Lisa Strausfield para Muriel Cooper e The Visible Language Workshop; q4 imagem das Lentes para Site © Inxight.

Erros? Contate por favor a editora.

Em 1993, Scott McCloud pôs por terra a muralha entre alta e baixa cultura com o sucesso internacional *Desvendando os Quadrinhos*, um maciço livro quadrinizado que explorava os mecanismos internos da mais subestimada das formas mundiais de arte. Agora McCloud leva os quadrinhos ao patamar seguinte, detectando doze revoluções diferentes no modo como eles são criados, lidos e percebidos atualmente, e mostrando que estão prontos para conquistar o novo milênio.

A Parte Um deste livro fascinante e profundo inclui

- A vida dos quadrinhos como forma de arte e literatura
- A batalha pelos direitos dos criadores
- A reinvenção do negócio dos quadrinhos
- A percepção volátil e transitória que o público tem dos quadrinhos
- A representação sexual e étnica nesse meio

Na Parte Dois, McCloud pinta um impressionante retrato das revoluções digitais nos quadrinhos, incluindo:

- A complexidade da produção digital
- O explosivo mundo da difusão online
- Os desafios decisivos do infinito cenário digital

Mas a meta **definitiva** dos quadrinhos – como de **qualquer** forma de arte – será descobrir uma **mutação durável** que **sobreviva** e **floresça** continuamente neste **novo século**.

SCOTT MCCLOUD conquistou por quatro vezes o prêmio Harvey and Eisner. Seus quadrinhos foram traduzidos para 14 idiomas. Ele conferenciou sobre mídias digitais no Laboratório de Mídia do MIT e na Smithsonian Institution. James Gurney (*Dinotopia*) o chamou de "McLuhan dos quadrinhos", e seu livro *Desvendando os Quadrinhos* tornou-se um "clássico obrigatório" para web designers (segundo a Seybold Seminars Online). Seu cérebro foi oficialmente classificado como uma arma e sob severa restrição de exportação. Ele vive na Califórnia com a esposa e dois filhos, e na Web em scottmccloud.com.

COMENTÁRIOS SOBRE ***DESVENDANDO OS QUADRINHOS***, DE SCOTT MCCLOUD

"Numa sucessão de capítulos lúcidos e bem elaborados, ele nos conduz pelos elementos estilísticos dos quadrinhos e mostra como as palavras se combinam com as imagens para engendrar sua magia exclusiva. Ao fim dessa jornada de 215 páginas, a maioria dos leitores achará difícil ver os quadrinhos como antes."

– **GARRY TRUDEAU**, *New York Times Book Review*

"Se você já sentiu remorsos por perder tempo lendo quadrinhos, trate imediatamente de dar uma olhada nesse clássico de Scott McCloud. Talvez você continue sentindo que desperdiçou sua vida, mas saberá por quê e se sentirá orgulhoso."

– **MATT GROENING**, *Criador de "Os Simpsons"*

"*Desvendando os Quadrinhos* é fascinante! A análise perspicaz e afetuosa que Scott McCloud faz desse meio devia constar em toda livraria, em toda biblioteca, em todo centro para jovens, em toda sala de espera, em toda universidade e especialmente em todos os lares. McCloud é o McLuhan dos quadrinhos!"

– **JAMES GURNEY**, *Dinotopia*

"Disfarçado argutamente como um gibi de fácil leitura, o livro aparentemente simples de Scott McCloud desconstrói a linguagem secreta dos quadrinhos, revelando casualmente segredos do Tempo, do Espaço, da Arte e do Cosmo! A mais inteligente obra em quadrinhos que vi nos últimos tempos. Bravo!"

– **ART SPIEGELMAN**

"Uma obra rara e estimulante, que utiliza engenhosamente os quadrinhos para examinar a eles próprios."

– ***PUBLISHERS WEEKLY***

"Uma obra à parte, combinação de tudo o que é profundo e divertido, descontraído e excêntrico."

– ***CHICAGO SUN-TIMES***

visite nosso site
www.mbooks.com.br